電撃ゲームス
電撃ゲームス
ニーア ザ・コンプリートガイド＋設定資料集
GRIMOIRE NieR -Project Gestalt & Replicant System-
ニーア ザ・コンプリートガイド＋設定資料集
GRIMOIRE NieR
-PROJECT GESTALT & REPLICANT SYSTEM-
ニーア ゲシュタルト
&
ニーア レプリカント
完全攻略
＋設定資料
＋小説
NieR SHORTSTORY "The SECRET"
「電撃ゲームス」に掲載された映島巡氏、名取佐和子氏執筆によるショートストーリーを完全再録！ 本書だけの書き下ろしを含め、cavia・横尾太郎氏が全面監修!!
Go on... Take my power.../Take it and save your... ... All I ask...is your soul...
アスキー・メディアワークス

©2010 SQUARE ENIX Co.,Ltd. All Rights Reserved. Developed by cavia Inc.

ニーア ザ・コンプリートガイド+設定資料集
GRIMOIRE NieR

電撃ゲームス

ニーア ザ・コンプリートガイド＋設定資料集

GRIMOIRE NieR

-Project Gestalt & Replicant System-

電撃ゲームス
ニーア ザ・コンプリートガイド＋設定資料集
GRIMOIRE NieR -Project Gestalt & Replicant System-
アスキー・メディアワークス

電撃ゲームス

ニーア ザ・コンプリートガイド
＋設定資料集

GRIMOIRE NieR -Project Gestalt & Replicant System-

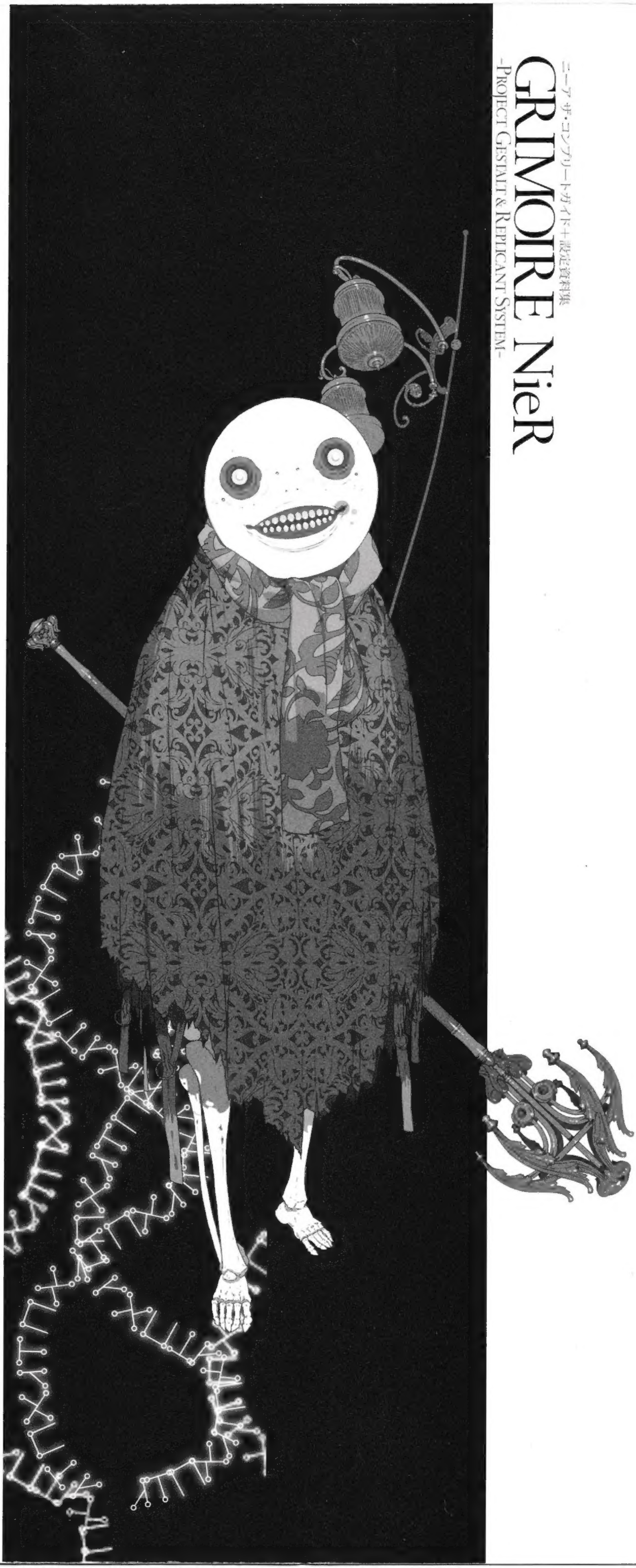
アスキー・メディアワークス

電撃ゲームス

ニーア ザ・コンプリートガイド＋設定資料集

GRIMOIRE NieR

-Project Gestalt & Replicant System-



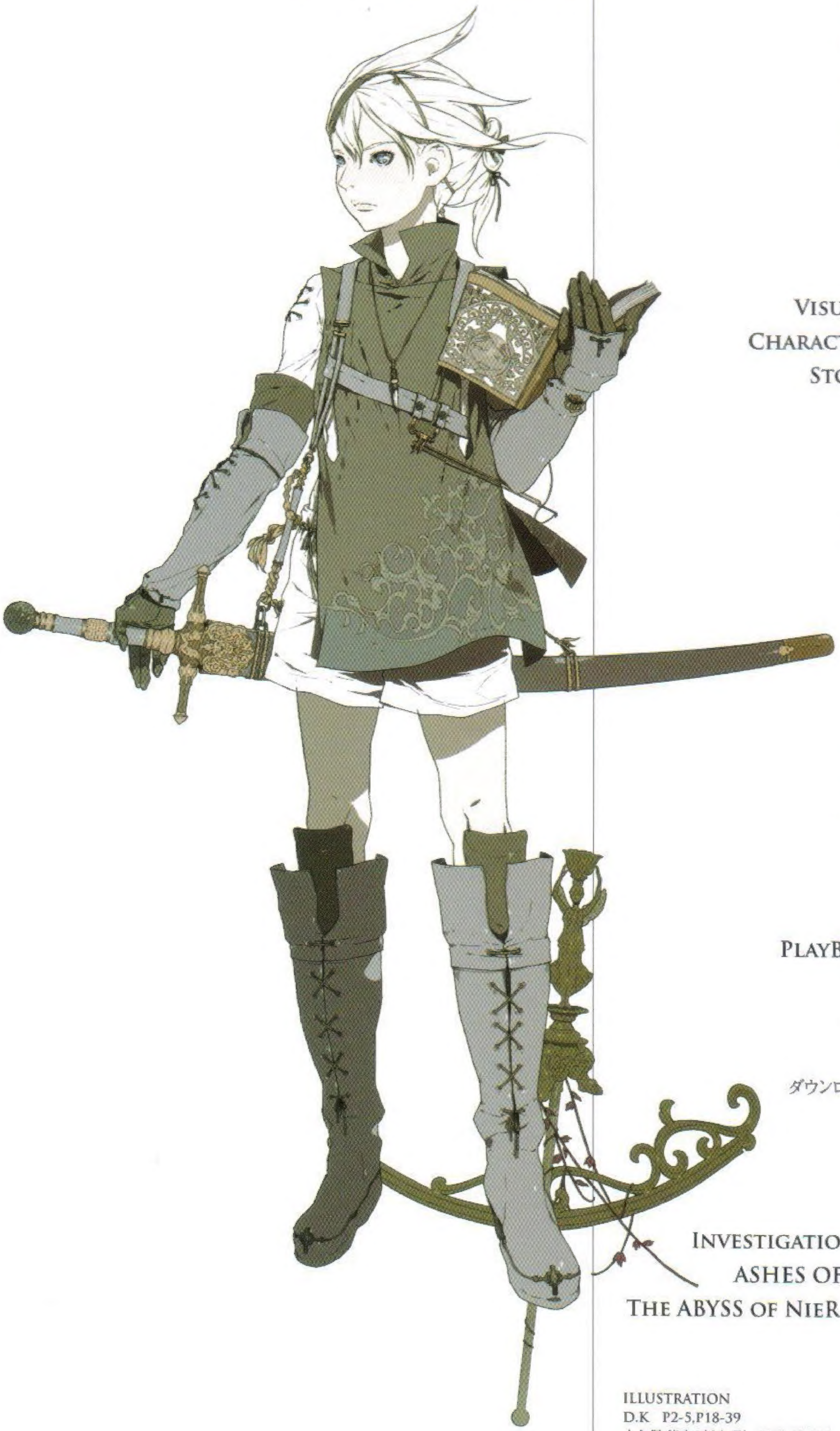
NIER

THE COMPLETEGUIDE GRIMOIRE NIER

-PROJECT GESTALT & REPLICANT SYSTEM-

NIER THE COMPLETEGUIDE
GRIMORE NIER
-PROJECT GESTALT & REPLICANT SYSTEM-

INDEX



GEDÄCHTNIS
—記憶—

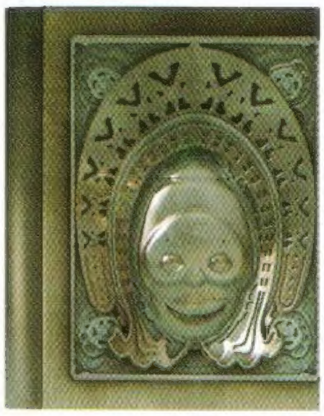
VISUALWORKS P5
CHARACTERGUIDE P17
STORYGUIDE P41

NIER
—ニーア—

PLAYBACK NIER P79
システム攻略 P80
ストーリー攻略 P104
クエスト攻略 P140
ダウンロードコンテンツ P150

INVESTIGATION REPORT P4
ASHES OF DREAMS P3,224
THE ABYSS OF NIER PROJECT P40,78,152

ILLUSTRATION
D.K P2-5,P18-39
上久保 能夫&杉山 剛 P10-11,P16
星尾 憲治 P61,P73,P183



EXPIATION
—贖罪—

P153 CONCEPTWORKS & EXTRA
P154 設定資料
P164 「ゲシュタルト計画」設定資料
P168 ウェポンストーリー
P182 エミールのマモノ観察記
P184 LETTERS
P185 鼎談という名ノ宴

P191 SHORTSTORY:THE SECRET
P192 「ソシテ誰モイナクナッタ」
P194 「石ノ花」
P198 「赤ト黒」
P204 「小公女」
P206 「魔ノ山」
P208 「魔女ノ夜宴」
P210 「人魚姫」
P214 「狭キ門」
P216 「八十日間世界一周」
P218 「失ワレタ世界」

本書はPlayStation3『ニーア レプリカント』およびXbox 360『ニーア ゲシュタルト』の完全攻略本&設定資料集です。
本書掲載の攻略情報・画面写真・文芸設定等は、特に記載のない場合PlayStation3『ニーア レプリカント』にもとづいておりますが、Xbox 360『ニーア ゲシュタルト』とは主人公の立場と(『〜レプリカント』では兄、『〜ゲシュタルト』では父)それに関連する情報を除きゲームシステム・進行内容等に差異はありません。

ASHES OF DREAMS

作曲:岡部 啓一　作詞:エミ・エヴァンス

かつては木々で小鳥達が翼を休め
草原では花々が咲き乱れ
無邪気な子供達の歌が響く
黄金で覆われた私達の時間
しかし……やがて太陽は雲の中に隠れ
邪悪と不安の吐息のように
草原の花を灰へと変え
木々の小鳥達の歌は消える

偽りのベールに覆われ
歪んだ呪文に囚われた——
私達は悪魔の玩具なのだろうか?　それとも……
自らが造り出す悪夢なのだろうか?

闘争(たたか)え。幻影が消えるまで
足掻(あが)け。争いが終わるまで
闇の軍勢は光を侵す事はできない
影が太陽を殺す事は出来ない

それは危険な物語。それは畏れを知らぬ一撃
すべての疫病と苦痛の亡霊達
これらすべて、我々の造り出した還されるべき妄想の幻影
再び呪われるだろう。再び穢されるだろう

去りゆく嵐
過ぎ去る憤怒の雷撃
悪夢が私を横たえる。喪に服す為に
夜が私達に悲嘆と業苦を強いる
私達は信念にしがみつき、足掻く
しかし失ったモノの大きさが、夜明けへの希望を曇らせてゆく

偽りのベールに覆われ
歪んだ呪文に囚われた——
私達は悪魔の玩具なのだろうか?　それとも……
自らが造り出した悪夢なのだろうか?

それは危険な物語。それは畏れを知らぬ一撃
これらすべて、我々の造り出した還されるべき妄想の幻影
すべては無意味だったのだろうか?　すべては無へと還るのだろうか?

2003/11/04 22:53

プロジェクトの説明を受ける。非常に機密レベルの高い案件。拒否は許されなかった。極めて不本意。そもそも、素粒子物理が専門の私に一体何をしろと言うのか。

2003/11/09 23:05

事件の原因と思われる物を見た。悪い冗談としか思えない。新宿に「竜」と「巨人」が降ってきたなど、誰が信じられよう。しかし、確かにあの物質のエネルギー特性は異常だ。明日から詳細な調査を開始する予定。私がプロジェクトに呼ばれた理由が分かってきた。

2003/12/04 22:45

しかし、ここの食事は不味い。とにかくグルタミン酸ソーダを大量に入れて誤魔化そうとしているとしか思えない。
無料なので、それほど文句も言えないが、研究員のモチベーション維持のためにも、もう少し改善して欲しいものだ。

2004/02/08 23:17

また所内で奇病の感染者が出た。これに関して嫌な噂を聞いた。奇病の原因が研究対象粒子ではないかと言うのだ。確かにあの物質には謎が多い。信じる者もいるだろう。
研究の遅れが懸念される。

2004/02/22 23:43

渡辺より連絡。やはり奇病の原因は研究対象粒子である可能性が高いとの事。対象に対する直接接触が禁じられた。これで研究は一層困難さを増すだろう。ただ、巨人を構成していた粒子が観測者の状態に応じてエネルギー順位を変える事はほぼ確実。一体、何に反応しているのか。
熱や脳波の変異だろうか、発汗による大気中の水分量の変化だろうか。一部の人間は人の精神の状態に感応するなどと言っているようだが、それは最早科学ではなく、オカルトだ。

2004/02/25 23:07

謎の病と粒子の相関性を調べるため、遺体が研究室に運び込まれた。第一印象は白い彫像。以前映像で見せられた巨人の印象に近い。タンパク質の変性により白くなっているのかと思ったが、そうでは無く全ての組成がNaCl、つまり塩に変化しているとの事。人体のナトリウム含有量などたかがしれているのに、一体どこから吸収しているのか。病の罹患者は幻聴が聞こえる事が多いという事だが、灰白質から破壊されていくのだろうか。まぁ、このあたりは脳科学の専門家にまかせるとしよう。

2004/07/04 02:18

今日は疲れた。無駄な報告会や会議はもっと減らせないものか。時間の無駄だ。

2005/02/24 01:15

小林より連絡。原始の海によるD組織の培養に成功したとの事。やはりG粒子濃度が重要らしい。これでD組織の研究は飛躍的に進むだろう。しかしD組織の生命力は驚異的だ。熱や衝撃にも相当な耐性があるらしい。今後更に大規模な耐性実験が行われる予定との事。

2005/03/08 00:45

やはり、何度調べてもD組織培養に伴う総エネルギー変異がエネルギー保存則から逸脱しているらしい。量子力学的なミクロなレベルならともかく、マクロなレベルでそこまでエネルギー量が破綻するというのはどういう事だろう。その余剰エネルギーの出所がやはり未知のG粒子だろうか。

2005/11/15 02:11

D組織の耐性実験中になんらかの事故があった模様。箝口令が敷かれているのか情報があまり降りてこない。最近、成果を急ぐあまり無謀な実験が多い気がする。
上層部は何を焦っているのだろう。

2005/12/24 01:45

クリスマスイブ。事故以来、警備体制がレベルレッドで固定されている為、外出も出来ない。娘へのプレゼントは夫に頼んでおいたが、忘れていないだろうか。しかし、熊のぬいぐるみは彼女には少し子供向けすぎたかもしれない。統計上はあの年齢層の女子はぬいぐるみを好む傾向があるはずだが、嗜好品は統計偏差が大きすぎてあてにならないようだ。次は直接欲しいものを聞く事にしよう。

2006/01/08 01:33

黒い化け物の噂が流れている。最近の状況に対するストレスから来る集団ヒステリーだろうか。相変わらず無茶な実験が続けられている上に、異常なまでの警備体制。一体何が起こっているのか。最近D組織の研究結果が流れてこない事と関係があるのか。

2006/04/15 02:22

どうも最近体調が優れない。流石に少し疲れてきたようだ。
最近主流となりつつある多世界解釈によるエネルギー保存則拡張理論は計算上は問題が無いように思われるが牽強付会の感が否めない。ましてや、例の巨人や竜が他世界の存在であるなど、もはやSFの域だ。科学者としては到底認めがたい。

耳鳴りが酷い。

2006/04/19 03:11

体調極めて悪し。鐘の音のような耳鳴り。睡眠に支障。

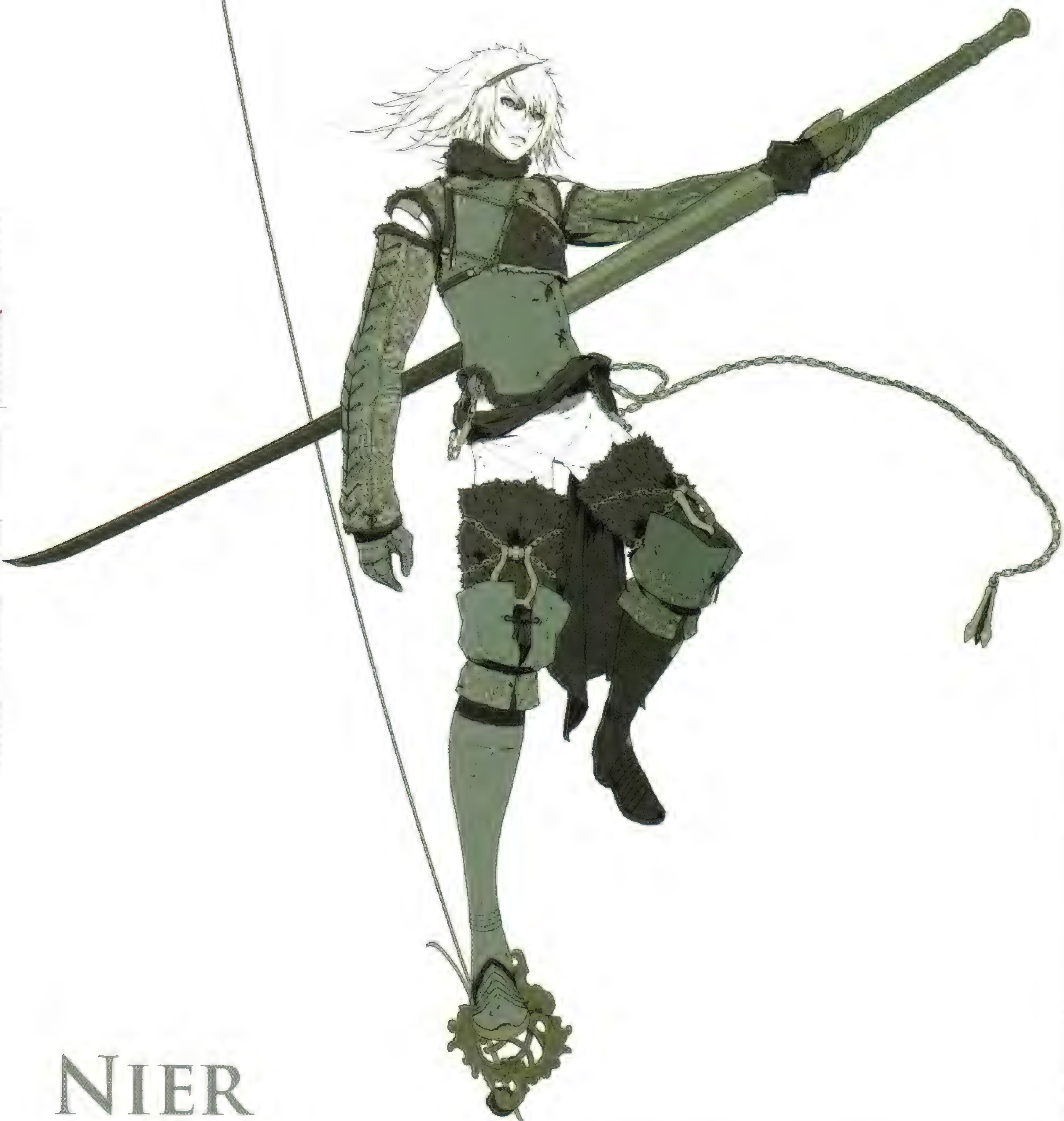
2006/04/22 06:24

オ
が
キ
コ
ル

Investigation Report

Grimoire Gedächtnis
-Project Gestalt & Replicant System-
VisualWorks

Grimoire Gedächtnis
-Project Gestalt & Replicant System-
CharacterGuide



NIER

ニーア(「ニーア レプリカント」ストーリー後編)

❖奪ワレタ戦士

わかってる！
もう、誰も失わない。そう決めたんだ！

CHARACTER（ストーリー前編）

「ニーア レプリカント」の主人公。幼い頃に父は失踪、10歳の時には母も他界した。そのため、唯一の肉親である妹のヨナを何よりも大切にして生きている。村の中での細かな仕事や、ちょっとしたマモノ退治などを日々の糧とし、デボル、ポポルらをはじめとする村の人々に見守られてきた。

誰に対しても優しく、また物事を素直に受け止める心を持っている。周囲の人物に信頼され、さまざまな出来事に巻き込まれる理由はその性格によるところが大きい。

CHARACTER（ストーリー後編）

5年間の戦いの日々を経て、ニーアの心身は鋭く鍛え上げられた。粗暴さすら垣間見えるようになった彼の表情は、かつてのような優しさを感じさせないものになっている。愛する存在を奪った魔王に対しての憎悪が彼の心の中で渦を巻き、狂おしいほどの執念はマモノを切り刻み、殺し尽くすことだけに向けられていた。

戦いの中で得た仲間のことは大切に思っている。しかし何よりもまず、彼の心は妹を救い出すという決意で占められているのだ。

KEYWORD

兄と妹

幼くして父と母を失う喪失感と絶望は、どれほど巨大な哀しみを彼の心に生み出したのであろうか。そんな兄にとって、妹を時に母として育て、時に父として守る行為は、己の存在意義に通じるものであった。

妹・ヨナが病弱であることを差し引いてもなお、周囲から見てそれは過剰な保護であるように思える。その理由は、彼もまた妹の存在によって守られているからといえる。お互いが相手の立場と役割を認め、依存し合う関係。その絆の強さこそが、確固たる自意識を保てている理由であろう。

PERSONAL DATA

ニーア

- 性別　男性
- 年齢　ストーリー前編：16歳
　　　ストーリー後編：21歳
- 身長　ストーリー前編：157cm
　　　ストーリー後編：183cm
- 武器　片手剣、両手剣、槍、魔法
- 髪の色　白に近い銀色
- 瞳の色　やや灰色を帯びた青色

CG MODEL WORKS

NIER

ニーア(「ニーア ゲシュタルト」ストーリー後編)

✣愛する為ノ剣

望んで変わったわけじゃないっ!
魔王のせいだ……あの日が、すべてを変えてしまった!

CHARACTER（父として）

「ニーア ゲシュタルト」の主人公。妻に先立たれて以来、男手ひとつで娘のヨナを育てている。正義感が強く、強さと優しさを兼ね備えた大人の男。鍛え上げられた大柄な肉体と、それに見合ったタフな精神力で困難に立ち向かっていく。

しかし娘のこととなると、きわめて子煩悩な一面を見せる。もとから剛毅な性格であったが、ヨナが黒文病を発症してからは、さらにその傾向を強めていく。マモノの脅威すら意に介さず、病気の治療法を探るニーアであった。

CHARACTER（村での役割）

人一倍病弱な娘を長期間1人にしておくことなどできない。村の周辺でマモノを追い払ったり、荷運びなどを手伝ったりして、その日暮らしの生活を続けていた。それが彼なりの愛情表現であることを村人達も理解しており、相談役的な立場を務めるポポルとも、良好な関係を築いていた。

ニーアが村を離れて戦いの日々に没頭するようになったのは、魔王の襲撃を受け、娘のヨナがさらわれてからのこと。荒れた言動が目立つようになるものの、周囲は変わらぬ気配りを続けてくれるのであった。

KEYWORD

父と娘

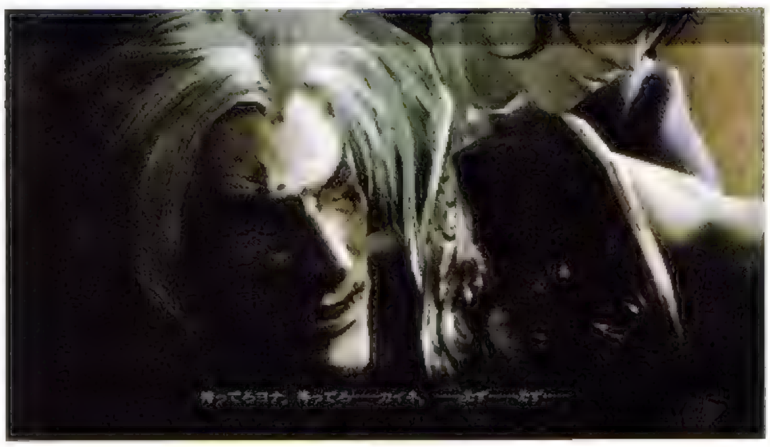
亡き妻、つまり母親に関する記憶をほとんど持っていないヨナの孤独な想いを、誰よりも理解しているニーア。愛する娘にこれ以上の寂しさを与えまいと、出来ることは何でもする心構えでいる。ときにその思いの強さは空回りしてしまい、慰めようとして口にした作り話があらぬ事態を招いてしまったり、明らかに失敗した料理を食べてなお、娘は天才ではないかと感じたりする。村の人々がこの親子を温かく見守るのは、このような彼の愚直なまでの父親ぶりが理由でもあるのだろう。

PERSONAL DATA

ニーア

- 性別　男性
- 年齢　ストーリー前編:39歳
　　　ストーリー後編:44歳
- 身長　185cm
- 武器　片手剣、両手剣、槍、魔法
- 髪の色　白に近い銀色
- 瞳の色　やや灰色を帯びた青色

CG MODEL WORKS



YONAH

ヨナ

✣囚ワレシ光

……ヨナのことぎらいにならないでね。
いっぱい黒いもようが出ても、きらいにならないでね。

CHARACTER

「ニーア レプリカント」では妹として、「ニーア ゲシュタルト」では娘として登場する、主人公の唯一の肉親。

幼い頃から体が弱く、体調を崩して熱を出すことが日常的に起こる。そのため、日中でも屋内で横になっているか、出かけるとしても村の中までが行動範囲。必然的に、同年代の友人はほとんどできない。

その一方で、世間擦れしない無垢な感性と可憐な魅力から、周囲の誰もが惹きつけられてしまう一面も持つ。

RELATION TO NIER

自分の病弱さがニーアの足を引っ張っていることを、幼いながらも察してはいる。少しでも役に立とうとして張り切るものの、結果としてさらにニーアを困らせてしまうことも、しばしば。

生活費を得るために、遠くの街や山や海へ出かけていくことの多い兄（父）に対してヨナができること。それは元気づける応援の手紙をしたため、ポストに投函すること。

ヨナが出した手紙は、巡り巡って、自分達の家のポストへ届いているのだが……。彼女はその事実に気づいていないようだ。

KEYWORD

■ 黒文病

世界へ急速に蔓延し、混乱を引き起こしつつある奇病。発症すると、全身を黒い文字を思わせる斑紋が覆っていくことから、この名で呼ばれる。

原因、治療法ともに不明で、罹患した人間は必ず死に至ってしまう恐ろしい病。その黒文病がヨナに発症してしまったことが、ニーアの、そしてこの世界の運命を大きく動かしていく。

小さな身体を蝕む黒い蛇達。必死の思いでニーアが得たヨナを救う方法は、「白の書」が失った「封印されし言葉」を集めることであった。

PERSONAL DATA

■ ヨナ

■性別	女性
■年齢	ストーリー前編：7歳 ストーリー後編：12歳
■身長	ストーリー前編：132cm ストーリー後編：160cm
■武器	なし
■髪の色	金色がかった銀色
■瞳の色	やや青みがかった灰色

CG MODEL WORKS

KAINE

カイネ

❖半陰の双剣

**この腕も、私も、まだ生きる意味があるように、
おまえにも未来がある筈だ。**

CHARACTER

崖の村出身の戦士。粗野で品がなく、大飯食らい。口を開けば罵詈雑言、気に入らないことには暴力で対応するなど、きわめて社会性を欠いている。

露悪的に振る舞う美女にしか見えないが、実は両性具有であり、幼い頃から虐待に近い差別を受けて育った。女性を強く印象づける衣装を好む理由の1つは、その反動からである。

ある事件を契機に、半身にマモノが巣食う「マモノ憑き」と呼ばれる半人半魔の状態になった。華奢な身体に似合わぬ異常な戦闘力は、皮肉にも心底から憎むマモノの力あってこそなのだ。

RELATION TO NIER

亡き祖母の形見である「月の涙」の髪飾り。恐れ知らずな闖入者が自分の家を物色しているのを発見したカイネは、問答無用で盗人に襲いかかる。これがニーアとカイネの出会いであった。

カイネの特殊な性徴や、マモノ憑きであることを特に意識せず接してくれるニーアに対し、当初は頑なだったカイネも、しだいに信頼を寄せていく。

かといって非常識な言動を止めるわけではなかったが、ニーア達との出会いは間違いなく、彼女の心に豊かな安らぎを与えたのだった。

KEYWORD

マモノ憑き

マモノは太陽の光を忌み嫌う。己の半身をマモノに侵されている彼女が露出度の高い服装を好むもう1つの理由が、肌を光にさらすことで、マモノの侵食を鈍らせることができるからであった。

他人から侮蔑と嫌悪の目で扱われ、カイネ自身も忌々しく感じる「マモノ憑き」の肉体。しかし、この異形の力なくして、祖母の仇を討つことができないことも、彼女は理解している。

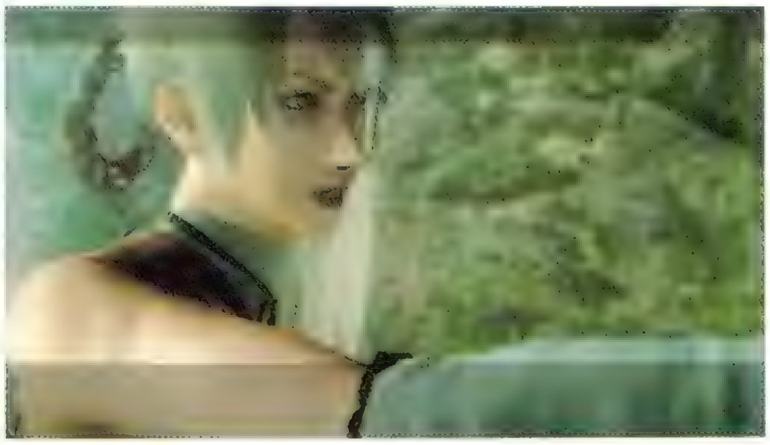
左半身をびっしりと布で巻き、肌に直接光が触れないようにしているのは、憑いているマモノ・テュランへ対する、カイネなりの配慮なのである。

PERSONAL DATA

カイネ

- 性別　両性具有
- 年齢　17歳
- 身長　172cm
- 武器　双剣、魔法
- 髪の色　青みがかった白銀色
- 瞳の色　沈んだ紫色

CG MODEL WORKS



CHARACTER

EMIL

エミール

✣石ニナリシ涙

あぶないんです。
ぼくの目は、物を石に変えてしまうから……

CHARACTER

南平原の丘の上に建つ古びた洋館。そこに執事のセバスチャンと2人きりでひっそりと暮らしていた美少年。

常に目を長い布で覆い、外界との接触を断って生活する。それは、彼が見た物はすべて石になってしまうという、超常能力のせいであった。本人はきわめて穏やかで人懐っこい性格であるため、自身の石化能力には強い罪悪感を覚えているようだ。

いつか石化させることなく、世の中を見て回ることを願っている。

RELATION TO NIER

主人を救うために執事が尽くした手の1つが、ヨナを通してニーアとエミールを引き合わせたことであった。

呪われた力を持つ自分を受け入れてくれた彼らに対し、親愛の情を抱くエミール。自身と同じく人ではない力を持つカイネには、姉のような信頼を。自分にはない活力と希望を持つニーアには、思慕にも似た憧憬を。

ニーアの村に向かってマモノの群れが迫った際には、自らの苦難も顧みず危機を報せに駆けつける。

KEYWORD

石化の目

ひとたび視界に捉えた物を、それが動物であろうがマモノであろうがおかまいなしに石化させてしまう、エミールの瞳。それほどまでに危険な力が、なぜこのような少年の瞳に宿っているのか？　5年の歳月が過ぎて再会した時に、外見的な成長が見られないのはなぜか？　彼の肉体に秘められた秘密は、洋館の地下に隠された研究所で明らかとなる。「人間」による、忌まわしき記録とともに……。

PERSONAL DATA

エミール

- 性別　男性
- 年齢　不詳
- 身長　145cm
- 武器　杖、魔法(石化の目)
- 髪の色　金色
- 瞳の色　うすい紫色

CG MODEL WORKS

NO.7

実験兵器7号

❖魔ヲ操リシ異形

あなたにもう一度……会い……たい。あなた……に……
死にたくないなあ……死にたく……ないよお……

CHARACTER

小さなその身に大きな謎を秘める、古の魔法実験兵器。かつて「最強」を目的に開発された「実験兵器6号」に対抗できる抑止力として生まれた存在である。暴走した6号をその力で石化し、研究所の地下施設に封印していた。

ニーアの奮闘によって、復活した6号の能力をも取り込んだ7号は、文字通り最強の兵器として再誕する。

醜いドクロのような自身の姿に一度は絶望したものの、ニーアとカイネの信頼に支えられ、持ち前の明るさを取り戻していく。

RELATION TO NIER

外見にどうしようもない引け目を感じながらも、屈託のない明るさで一行のムードメーカー、マスコット的な存在となる。また、石化を解除する力や強力な魔法攻撃を自在に操り、貴重な戦力としても活躍する。

しかしマモノとの激しく長い戦いの中で、自らの内に取り込んでしまった「最強兵器」としての攻撃本能を抑えきれなくなり、周囲を巻き込んでしまう局面も発生するようになる。

KEYWORD

■ 結婚式

仮面の街で行われる知人の結婚式に招待された時のこと。翌日の式の様子を想像して、寝付けなくなった7号は、結婚への憧れをニーアへ語り続けるのだった。

7号の語り口はどこか的ハズレ。白の書の「さっさと寝ろ」という言葉を合図に、深夜の会談は散会となる。

どうやら7号が興味を示していたのは「花嫁をもらう結婚式」ではなく、「花嫁になれる結婚式」ということになるのだが……。

PERSONAL DATA

■ 実験兵器7号

- 性別　男性
- 年齢　不詳
- 身長　132cm
- 武器　杖、魔法

CHARACTER

CG MODEL WORKS

DEVOLA

デボル

✣イニシエノ声ヲ紡グ者

謝る必要はないさ。誰だって、
仲間を傷つけられると腹が立つ

Character

ニーアが暮らす村に住んでいる双子の姉妹の1人。少年を思わせるような口調で話し、活発な性格をしている。歌をこよなく愛しており、弦楽器の演奏も得意。その美声を村の噴水の傍らや、酒場で披露している。ちなみに、酒にはすこぶる弱い。

村を指導する立場のポポルを支え、互いを大切にして生きている。

Relation to Nier

酒場で歌う傍ら、村の住人や旅人から仕事の話を聞き出しては、それをニーアへ紹介してくれるなど、頼れるお姉さん的存在である。

留守がちなニーアの代わりにヨナの相手をしていることも多く、ニーア達の家を訪れてはヨナに歌を教えたりもしているようだ。

Keyword

イニシエの歌

デボルが好んで口ずさんでいる歌は、村に伝わる「イニシエの歌」である。デボルによれば、その歌詞の意味は次のようになる。

≪いつかこの世に「黒の書」が舞い降り、病を撒き散らす。だがそれに抗う「白の書」が世界を救う……≫。

その後ポポルからより詳しい内容を聞かされたニーアは、まさにその白の書と連れ立って「封印されし言葉」を探索する旅を始めるのだった。

Personal Data

デボル

- 性別　女性
- 年齢　24歳(外見)
- 身長　160cm
- 武器　なし
- 髪の色　赤みがかった栗色
- 瞳の色　水色がかった灰色

CHARACTER

CG Model Works

POPOLA

ポポル

✣希望ヲ見守リシ者

くれぐれも、気をつけてね！
本当に……気をつけて……

Character

ニーアの村にある図書館の館長を務めている、才色兼備の女性。村長的な役割も担っており、人々からの信頼も厚い。デボルとは双子の姉妹。自分達と同様に、たった2人で生きているニーアとヨナをいつも気にかけている。

性格は物静かで、とても温和。デボルに負けない美声の持ち主で、お酒を飲んで機嫌がよくなると、デボルとのデュエットを聞かせてくれることも。共に生きるデボルのことを、とても大切に想っている。

Relation to Nier

図書館を管理する立場からか、村の誰よりも知識が豊富なポポル。ヨナに咳止めの薬を調合してくれたり、迷っているニーアが相談を持ちかけると、次に進むべき道を共に考えてくれたりする、頼れる存在だ。黒文病を治す方法も、魔王の城への道も、解決のきっかけを与えたのはポポルである。

デボル同様に、ニーアの留守中はヨナの面倒をよく見ているため、ヨナも彼女達に懐いている。

KeyWord

■ 図書館

ニーアの村を見下ろす小高い丘の上にある図書館は、旧世界の遺物として知られており、村の自慢でもある。

内壁全体を利用した書架。普段は開かれていない地下へ続く大扉。どこかで見たことのあるマモノや物のレプリカが増えていく部屋。謎だらけである。

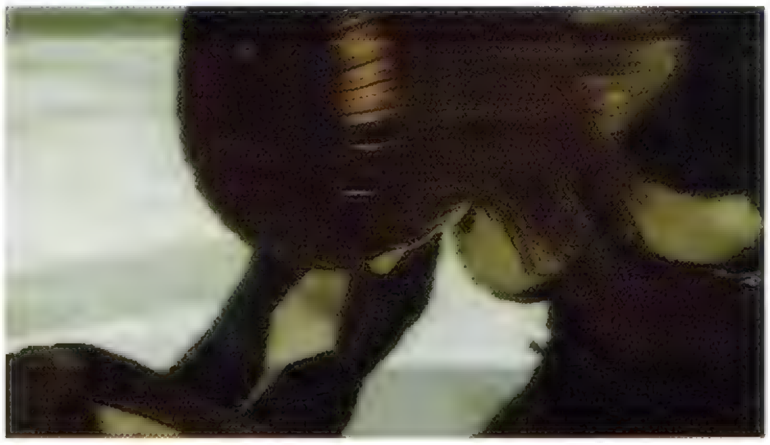
蔵書からは旧世界の事象をも知ることが可能で、ある村人によれば「かつて何かが空から降り、世界は「塩の街」になった」のだという。その村人は世界が海に沈んだことの比喩ではないか、と推測している。知識欲旺盛な者には、天国のような施設であろう。

Personal Data

■ ポポル

- 性別　女性
- 年齢　24歳(外見)
- 身長　160cm
- 武器　なし
- 髪の色　赤みがかった栗色
- 瞳の色　水色がかった灰色

CG Model Works



GRIMOIRE WEISS

白の書

✣深淵ナル叡知ノ書物

血はオト……音はコトバ……コトバは…チカラ……
……これは……キオク?

CHARACTER

石の神殿で何者かに封印されていたところを、無理やりニーアによって叩き起こされた古の書。以後、彼と行動をともにする。人語を解し、知識も深いらしいが、今はほとんどの記憶を失っている。ニーアはこの白の書の力を借りることで、強力な魔法を使えるようになる。

お人よしのニーアへ苦言を呈することが基本姿勢だが、同時に何かとアドバイスを与える監督役のような一面も。ポポルの持つ文献によれば、この「白の書」が「封印されし言葉」をすべて手に入れることで、「黒文病」すら治せるとの伝承がある。

RELATION TO NIER

ニーアからは「シロ」という愛称で呼ばれている。時に親のようにニーアを叱り、また時には親友のようにニーアと共に笑う。やがて彼らは、戦いを通じて少しずつ互いを知り、絆を深め、かけがえのない「相棒」同士になっていく。

ニーアの旅が、誰かの描いたシナリオをなぞるかのように進むことに対し、小さな疑念を抱くようになる。それでもニーアの自発的な選択を止めようとすることは、最後までなかった。

KEYWORD

■ 封印の書

この世界には、白の書を含めて13冊の「封印の書」が存在している。しかし、人語を理解できるほどの能力を備えているものは、白の書と、黒の書。この2冊だけであるようだ。

すべての「封印されし言葉」を集めたとき、白の書がどのような力を得るのか。そして、なぜ彼は石の神殿に封印されていたのか? 「封印の書」の成り立ちと真価は、いまだ明らかではない。

PERSONAL DATA

■ 白の書

- 性別　男性(?)
- 年齢　?歳
- 身長　縦30cm×横23cm×厚さ7cm
- 武器　魔法、毒舌

CG MODEL WORKS

KING OF FACADE

◆自由ヲ求メル統治者

仮面の王

CG MODEL WORKS

我々はッ！　いかなる時も、その恩義を忘れない
それが『仮面の人』の誇りなのだ

CHARACTER

CHARACTER

辺境の砂漠に住む「仮面の人」を統べる若き王。十万以上にも及ぶ「掟」に縛られた街に生まれ育ち、それがために掟に縛られることを嫌い、「掟は自由を知るためにある」と公言する。奔放な性格ではあるが、国の先行きや民の生活のことを真剣に考えており、王としての尊敬を得ている。

RELATION TO NIER

砂の神殿へ単身乗り込み、苦戦していたところをニーア達に助けられる。無謀とも思えるこの行動は、王位継承者の証である仮面を手に入れるためであった。

ニーアを数少ない「友」として大切に思い、のちに結婚式へ招待したほか、彼の窮地に駆けつけるほど信頼関係を築く。

KEYWORD

■ 仮面

掟により、仮面をかぶって生活している仮面の街の人々。その者の就いている職業によって、着けている仮面も異なっている。とくに王の仮面は神聖であり、王族のみ立ち入ることが許される「砂の神殿」で試練を乗り越えなければ、手にすることはできない。

数々の困難を乗り越えて王の仮面を手に入れた者は、仮面の街はもちろん、内外から一目置かれる存在になるという。

PERSONAL DATA

■ 仮面の王

■性別	男性
■年齢	ストーリー前編：10歳
	ストーリー後編：15歳
■身長	ストーリー前編：130cm
	ストーリー後編：175cm
■武器	槍
■髪の色	赤みがかった銀色
■瞳の色	水色がかった灰色

VIER ✣言葉ニ依ラズ忠ヲ尽クス少女

フィーア

『掟』は、そんなに悪いものじゃないと思う。ある人に言われたわ。
『掟は縛るためにあるんじゃない。自由を知るために存在するんだ』って

CG MODEL WORKS

CHARACTER

とある理由で家族に疎まれ、幼少時に仮面の街へ奉公に出された少女。誰にでも優しく、おおらかな性格をしているが、厳しい境遇に負けない強い心も合わせ持つ。

なお、彼女は言葉を一切口にせず、身振り手振りで意思疎通を行う。

RELATION TO NIER

自らも同じ異邦人の立場にあったことから、街の人々とコミュニケーションできずに困っているニーアを進んで手助けした。また、かつて狼の襲撃から救ってくれたカイネを、恩人として慕っている。ニーアは白の書のおかげで、彼女の身振りをすぐに言葉として認識できるようになった。

KEYWORD

■ 掟

「仮面の人」の祖先達は、決まりごとに沿って生真面目に働く人間が多かったという。そうするうちに、いつしか「掟」というルールに従わなければ、何もできない人々になってしまったようだ。今ではその数12万4000番を数え、しかもまだ、日々追加されている。

PERSONAL DATA

■ フィーア

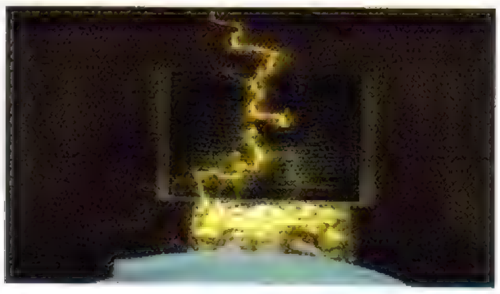
■性別	女性
■年齢	ストーリー前編:5歳
	ストーリー後編:10歳
■身長	ストーリー前編:135cm
	ストーリー後編:164cm
■武器	なし
■髪の色	?(仮面で見えない)
■瞳の色	?(仮面で見えない)

GRIMOIRE NOIR ✣奪イ与エシ魔王ノ徒

黒の書

我らは統合されたシステムであり、
正しき楽園を取り戻す為の書なのだ

CG MODEL WORKS



CHARACTER

「魔王」とともに出現した、白の書と対をなす封印の書。人語を解し、強大な魔力を自在に操ることが可能。常に魔王の傍らに存在し、その意思を遂行する力の源となっている。

白の書以上に自信過剰で傲慢な性格をしており、自分と対等以上の存在は魔王だけだと考えている。当然白の書は格下であり、「計画」の起動スイッチとしてしか見ていない。

RELATION TO NIER

白の書と融合し、「本来あるべき姿」を取り戻そうとする。そのために、ニーアから「封印されし言葉」を奪い取るものの、想定外の手痛い反撃にあい、襲撃は失敗に終わった。

類稀なる叡智を誇る黒の書だが、ともに戦いを乗り越えるたびに強くなっていく、ニーアと白の書の絆の強さまでは計算できなかったようだ。

KEYWORD

■ 東京

21世紀の半ば。塩の雪が降る東京に、黒の書はあった。彼は「人間」に語りかけ、契約し、魔法の力を与える。そして黒い魔弾を放ち、槍を撃ち、「敵」を切り刻み、殴り殺した。黒の書の傍らに立つその「人間」の顔は、ニーアによく似ていた。

PERSONAL DATA

■ 黒の書

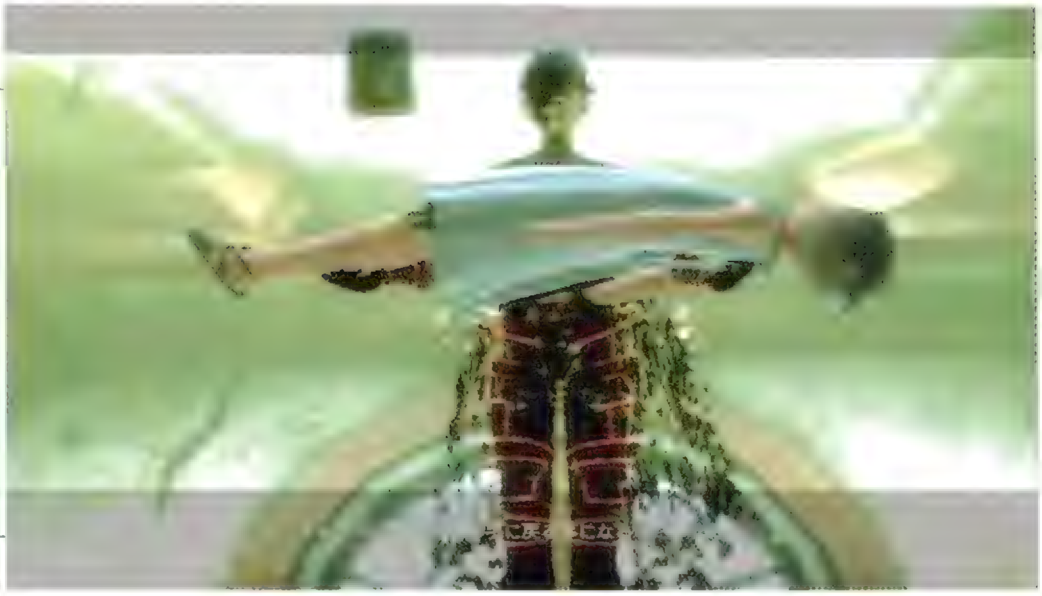
- 性別　男性(?)
- 年齢　?歳
- 身長　縦30cm×横23cm×厚さ7cm
- 武器　魔法

SHADOWLORD

✣マモノヲ統ベシ王

……お前がいない……
この世界なんて……
無くなってしまえ!!!

魔王



CHARACTER

マモノを統べる、絶対的な存在。外見こそ人の姿をしているが、背中には翼らしきものが生えており、空を飛ぶことができるなど、まさしく人外の能力を持っている。黒の書を従え、絶大な魔力でニーア達を全滅寸前に追いやった。

RELATION TO NIER

魔王は「封印されし言葉」をすべて集めたニーア達を突如襲撃し、ニーアが何よりも大切にしている存在・ヨナを連れ去った。

ニーアは己の無力さを嘆き、魔王への憎しみで心を焦がし続ける。魔王を打ち倒し、愛する者を奪還する、その日まで。

KEYWORD

ヨナ

数多くのマモノを倒し続けていたニーア達の生死を問うことなく、ヨナを奪ったあとに再び姿を現すことはなかった。魔王の行動の目的は「ヨナ」であり、それ以外の意味は持っていなかったのである。

伝説上の存在であった魔王がこの時代に姿を現し、ヨナを欲した理由とは……?

PERSONAL DATA

魔王

- 性別　男性(?)
- 年齢　?
- 身長　?
- 武器　片手剣、魔法
- 髪の色　?
- 瞳の色　?

TYRANN

✣潜ミシ者

カカカカカカカカッ!
殺せ、殺せ、憎みあえっ!

テュラン

CHARACTER

カイネに寄生するマモノ。憎しみや争い、暴力を好み、それらの感情が複雑に渦巻いているカイネの心を気に入っている。

カイネが憎しみを忘れたり、体力や精神力が弱まった時に体を乗っ取ることを画策している。

RELATION TO NIER

テュランはカイネの肉体に潜り込み、浸食を続けている。カイネが祖母の仇を討つまでは、その心に燃える復讐の炎に悦楽を覚えていた。

しかし、カイネがニーアと旅をし、彼と心の絆を深めていくと、状況が一転。カイネと共に憎しみや怒り以外の感情を知り、それらの感情にも興味を引かれるようになっていく。

KEYWORD

生命力

マモノとの戦いでカイネが致命傷を負い、その意識が薄れると、テュランの影響力が増加。マモノ特有の生命力と魔力で、カイネの傷ついた肉体を回復させていく。

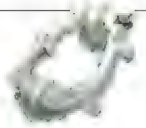
この事実は、カイネが深く傷つけば傷つくほど、テュランが彼女の肉体を奪うきっかけが生まれることを意味している……。

PERSONAL DATA

テュラン

- 性別　男性
- 年齢　?
- 身長　?
- 武器　?
- 髪の色　?
- 瞳の色　?

THE ABYSS OF『NIER PROJECT』VOL.1



『ニーア・プロジェクト』ノ深淵

物語を織り成す登場人物達の個性を、より深く知るための特別企画。ゲーム中では語られない、隠し設定までを網羅!

●ニーア（Nier） A.D.2049 & A.D.2053
CV：岡本信彦

紅き竜の墜落をきっかけに、謎の伝染病「白塩化症候群」が蔓延し始めた世界。この病に侵された人間は、白塩化して命を落とすか、凶暴化して他者を襲うようになってしまう。奇病の感染拡大を恐れた日本政府は、感染源である東京・新宿の街を封鎖。これにより、死の街と化した新宿を、ニーアは唯一の肉親であるヨナを連れてさまよっていた。

ヨナに与えるための食べ物も底を尽き、途方に暮れていた彼は偶然、食糧の給付や病気の治療が受けられるという、国の「救済支援策」の話を聞く（この救済支援策とは、人々を集めるための方便。実際は、「ゲシュタルト化」してなお自我を保てる「オリジナル・ゲシュタルト」を見つけ出すための人体実験が行われていた。もちろん、ニーア達はその事実を知らない）。ヨナとともに、藁にもすがる思いで支援が受けられる施設へと向かうニーア。しかし、施設で渡されたのは食糧や薬ではなく、謎の本（触れた人間を強制的にゲシュタルト化する「黒の書」のクローン）だけだったため、彼は支援策への疑念を抱く。周りの人々が本に触れてゲシュタルト化し、次々に自我を失くして「崩壊体」へと変貌し始めたことで、自分達が騙されたことを確信したニーアは、ヨナを連れて施設を脱走する。だが、打ち捨てられたスーパーマーケットへ潜伏していたところを、崩壊体の群れに発見されたことで、事態は急変。襲いかかってくる崩壊体からヨナを守るため、やむなくある大きな決断を下す……。

●ニーア（Nier） A.D.3361 & A.D.3465
CV:岡本信彦（少年期）、遊佐浩二（青年期）

唯一の肉親であるヨナを溺愛している主人公。「黒文病」と呼ばれる不治の病に侵されたヨナを救うため、白の書とともに「封印されし言葉」を探す旅に出る。基本的には優しく朗らかな性格なのだが、いつもヨナのことばかりを考えているため、その他の事柄にまでは気が回らないことが多い。自らの気持ちにも無頓着で、旅路のなかで出会うカイネに少しずつ心を惹かれていくが、本人にその自覚は薄いようだ。『ニーア レプリカント』での年齢は16歳（西暦3465年の物語）で、ヨナは妹という設定。『ニーア ゲシュタルト』での年齢は38歳（西暦3361年の物語）で、ヨナは娘という設定となっている。企画書の段階では「兄妹の物語」のみの構想だったが、プラットフォーム別の市場特性を考慮し、屈強な父親が娘を守るために戦う「父娘の物語」が新たに生まれた。なお、ゲーム中にプレイヤーが操作する彼は、「ゲシュタルト・ニーア」のデータから生み出された肉体を管理する役割を与えられた「レプリカント・ニーア」である（魂のみの存在となったゲシュタルト・ニーアは、彼からヨナを奪う「魔王」として登場）。「ニーア」という名前の由来は特にないとされる。魂と肉体、最も近くに存在すべきこの2つが、離れ離れとなってそれぞれの目的のために対峙する主人公に、英語の「Near（～のそば、近く）」という単語を連想させる名前がついているのは、皮肉としかいいようがない。なお、名前はプレイヤーが任意に変更可能。ゲームをDエンディングまで進め、「記憶（セーブデータ）」が失われてしまった場合は、その記憶を使用した名前は命名できなくなる（システムデータが同一の場合）。

●魔王（Shadowlord）
CV: —

唯一の肉親であるヨナを溺愛する、ゲシュタルト・ニーア。かつてヨナを守るために、自ら進んでゲシュタルト化する道を選んだ彼は、多くの実験体のなかで初めて「自我を持ったままゲシュタルト化」することに成功した。その事実を知った「ゲシュタルト計画」の推進委員会である「世界浄化機関」は、彼を「安定個体」と認定し、オリジナル・ゲシュタルトと呼称。「1000年の間、肉体を凍結させることでヨナの崩壊体化は止められる」と吹き込み、ヨナの冷凍睡眠との交換条件として、ニーアの持つ「魔素」の提供を要求する（この魔素により、ニーア以外の人間でも自我を持ったままゲシュタルト化できるようになり、崩壊体への変貌を抑制できるため）。しかし、約束の1000年が過ぎても崩壊体化を止める術はおろか、レプリカントにいつの間にか意思が芽生えていることに気づいた彼は、このままではヨナの復活が見込めないことを知り、激怒。「レプリカント・ヨナ」の肉体に「ゲシュタルト・ヨナ」の魂を戻し、崩壊体化を止めるための実力行使に出る。

●ヨナ（Yonah）
CV：野中藍

ニーアの妹（『ニーア ゲシュタルト』では娘）。事故から黒の書に触れてゲシュタルト化し、崩壊体化が始まっている。魂の存在であるゲシュタルト・ヨナが、崩壊体へと変貌しかけたまま保管されているため、そのデータから肉体を作られるレプリカント・ヨナには、必ず黒文病が発症する定めとなっていた。ゲシュタルト・ヨナの崩壊体化が止められないことに気づいた魔王（ゲシュタルト・ニーア）は、すべてを投げ出してレプリカント・ヨナへ魂を戻すことを画策する。一方、レプリカント達を管理していた「アンドロイド」のデボルとポポルは、魔王の暴走によって崩壊体化するゲシュタルトが増加し始めたことを察知。レプリカント・ニーアを利用し、「白の書」と「封印されし言葉」を集めさせる。これは、すべてのゲシュタルトが崩壊体化する前に、白の書と黒の書のシステムを起動するため。この2冊が融合する時に発生するエネルギーを利用すれば、すべてのゲシュタルトの魂はより安全にレプリカントの肉体へ移し変えられるはずだった。名前の由来は旧約聖書のひとつである「ヨナ書（Jonah）」から。

●デボル（Devola）&ポポル（Popola）
CV: 白石涼子

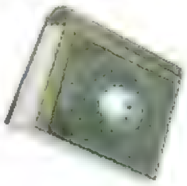
ニーアが暮らす村の中心的な存在の双子。その正体は、いつの日かゲシュタルトがレプリカントの器に戻る際のサポート役として作られた、アンドロイドである。彼女達は、ゲシュタルトの魂からデータを抽出し、新たにレプリカントの肉体を生成したり、逆に死したレプリカントのデータをゲシュタルトへ還元する役目も担っていた。1000年以上もの間レプリカントを管理していたが、魔王（ゲシュタルト・ニーア）が暴走を始めたことをきっかけに、ゲシュタルトの魂をレプリカントの肉体へと強制的に戻す計画を実行に移す。これは1300年前に、世界浄化機関によってプログラムされていた方針である。彼女らはアンドロイドゆえに感情を持たないが、それは本来、レプリカントも同じであった。しかし、長い月日のなかでレプリカント達にはなぜか、人間と同じような感情が萌芽。少しずつ人間らしい生活を営むようになっていく。そんなレプリカント達を見守るうちに、いつしか「羨望」という感情が芽生え、彼女達にも少しずつ人間らしさが備わり始めていた。しかし、レプリカント・ニーアに討たれる直前まで、自分達のなかにも感情が芽生え始めていたことに気づくことはできなかった。名前の由来は『ドラッグ オン ドラグーン』に登場する武器「デボルポポル」から。

●白の書（Grimoire Weiss）
CV: ピーター

黒の書と対をなす「封印の書」。ゲシュタルト計画の鍵を握る存在として作られた。人語を解するのは、この白の書という容器に、人のゲシュタルトが組み込まれているため。「封印されし言葉」を手に入れて黒の書と融合することで、強大な力を発揮できるようプログラムされている。ゲシュタルト計画ではその力を利用して、ゲシュタルト達の魂が強制的にレプリカントの肉体へと引き戻されるように仕組まれていた。しかし、石の神殿で覚醒する際、レプリカント・ニーアから乱暴に叩き起こされたため、一部の記憶が混乱。その結果、ゲシュタルトとレプリカントの融合を押し進める魔王やデボル&ポポル、一体化を望む黒の書達の意思を無視し、レプリカント側へつくようになる。なお、白の書には高度な魔法コーティングが施されていて、水に濡れたくらいではびくともしない。周りの装飾部分を外せば、丸洗いも可能。名前の由来はドイツ語の「Weiss（白）」から。

●黒の書（Grimoire Noir）
CV：立木文彦

白の書と対になる封印の書。ゲシュタルト達の実質的なリーダーである魔王（ゲシュタルト・ニーア）と契約しており、彼らゲシュタルト達の魂をレプリカントへと戻すために、白の書との融合を果たそうとしている。白の書と同様に、こちらにも人のゲシュタルトが本の中に組み込まれている。名前の由来はフランス語の「Noir（黒）」から。



●カイネ（Kainé）
CV：田中敦子

ヒロイン。幼い頃から両性具有を理由に迫害を受けてきた反動から、ことさら女性を意識させる服装を好むようになった。自分を唯一受け入れ、女性として扱ってくれた祖母・カーリーを敬愛している。彼女の粗野な言動や行動は、すべてカーリーの影響によるもの。その祖母をマモノによって惨殺され、この時、カイネ自身も瀕死の重傷を負わされた。その際、マモノの「テュラン」に半身を奪われたことで「マモノ憑き」となった彼女は、人間離れした戦闘力と、マモノ（ゲシュタルト化した人間）の声を聞く力を手に入れる。マモノ憑きとなったことで、更なる迫害を受けるようになったカイネは、マモノの力を利用してでも祖母の仇へ復讐を遂げることのみを生き甲斐にしていた。しかし、苦境の中でもまっすぐに生きるニーア（レプリカント・ニーア）との出逢いに影響を受け、少しずつその心境は変化。復讐を果たした後は、仲間であるニーアを守るために剣を取るようになる。出会った当初はニーアを旅の仲間としか認識していなかったが、石化からの復活を遂げた時から少しずつ、彼を男性として意識するようになっていく。ちなみに、両性具有という設定は、キャビアの開発スタッフの女性が「ヒロインを男性にしては……」という意見を、ディレクターの横尾氏へ提案したことが起因となった。名前の漢字表記は「壊音」という設定。由来などは特になく、開発スタッフの造語だと思われる。「マモノの魂の声」が聞こえるカイネにとって、その断末魔の声は「壊れた音」に聞こえるのだろうか？　もしかしたら彼女には、自らが「壊れていく音」すら聞こえているのかもしれない。

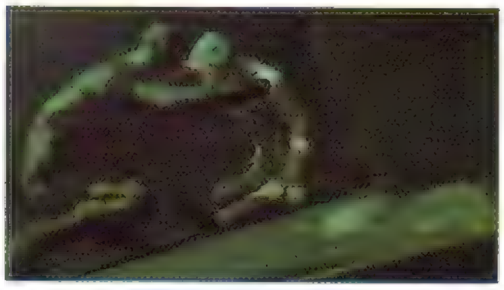
●テュラン（Tyrann）
CV：森久保祥太郎

カイネの身体に同居する、カイネとは別の人間のゲシュタルト。多くのトラウマを抱えたカイネの心に居心地の良さを感じ、その弱さにつけ込んで、いつかはその肉体を乗っ取ろうと画策している。カイネが瀕死の重傷を負った際に、一度その身を乗っ取ることに成功するが、ニーア（レプリカント・ニーア）やエミールの力によって、再びカイネに肉体を譲り渡した。マモノへの憎しみやニーアへの愛など、複雑に揺れ動くカイネの心に触れるうちに、ゲシュタルトでありながらレプリカント達への興味を示すようになっていく。もしテュランが、別人のレプリカントであるカイネの肉体を乗っ取ることに成功していたら、「ゲシュタルト計画」はまた新たな方向へと舵を切っていた可能性がある。なお、名前の「Tyrann」はドイツ語で「暴君」を示す。

●おばあちゃん：カーリー（Curly）
CV: 横尾まり

カイネの祖母。粗野で乱暴な性格だが、カイネを心の底から慈しんでおり、彼女を守るために手を尽くす。カイネに女の子らしい服を着せたり、入手困難な伝説の花「月の涙」の髪飾りを贈ったりと、心からの愛を注いだ。最後はカイネの眼前で、マモノに踏み潰されて絶命。名前の由来は「ピーターパン」でピーターパン達と共に生活する孤児から。

Grimoire Gedachtnis
-Project Gestalt & Replicant System-
StoryGuide



STORY GUIDE

「夏に降る雪」

NE TOUCHE PAS A CE LIVRE.
N'Y TOUCHE JAMAIS.
TU M'ENTENDS ?

NIER'S VISION

愛する者を守らんとした少年は、契約を交わす
それは遠い日に起きた終焉の始まり……

2053年、夏。東京。少年が鉄パイプを両手に握りしめている。既に廃墟と化した都市。今にも崩れ落ちそうなスーパーマーケットの建物に、妹と2人。うつむいて膝を抱えた視線の先には、不気味な顔の張りついた書物があった。どこからともなくわいてくる、黒い生き物。なんの前触れもなく現れては、こちらに襲いかかってくるのでひと時も気が抜けない。次々にわいてくるそれらを無我夢中で鉄パイプでなぎ払い、少年は戦う。

「ヨナに近づくな！」

だが、少年の腕力だけでは次々とわき出てくる「まっ黒オバケ」にかなうはずもない。あえなく打ち倒され、冷たいコンクリートに突き飛ばされた。視線の先には、不気味な本。禍々しい装飾を施された表紙が、チカラをやろうと囁いていた。

妹を守るためなら。どんな代償であろうとも。

「チカラを……」

「黒の書」に触れた瞬間、それは起こった。望みを理解したといわんばかりに、宙へ浮かび、彼につき従う怪しげな本。大きく、赤黒い腕が具現化し、瞬く間に襲ってくる影達をなぎ倒す。息を切らせながら、漲る力に震える心を抑えつつ妹の元に戻る少年を、彼女は笑顔で出迎えてくれる。しかし、大好きなクッキーを兄と分け合おうと差し出した瞬間、その小さな体が力なく崩れ落ちた。

「ヨナ！」

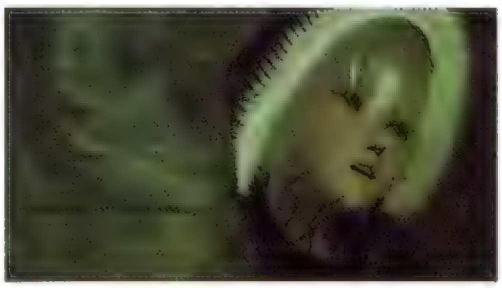
ずっと嫌な咳を繰り返していた妹の、真っ白な首筋に現れたのは、おぞましいほど真っ黒な紋様の鎖。それは、絶望的な変質の証。幼い体を抱えたまま、少年は絶叫する。

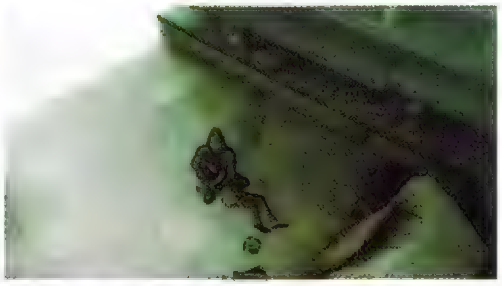
「誰かヨナを助けてください！　誰かっ！」

今日も、街には塩の雪が降りしきっていた。

「何があっても、その本には触るんじゃないぞ。絶対に。」

FASS DIESES BUCH NICHT AN. NIEMALS ... HAST DU VERSTANDEN?





DON'T TOUCH THAT BOOK. NOT EVER.

GESTALT SIDE

2049年、夏。誰もいなくなった街、壊れたスーパーマーケットに、親子は身を隠していた。病弱な幼い娘ヨナを守るために、黒いマモノと戦い続ける父ニーア。そんな父に、偶然見つけたクッキーをヨナは差し出す。「おとうさんのほうがヨナよりおおきいんだから、たくさんたべ…」

最後まで言い切れず咳込み、倒れ伏すヨナ。悲劇が、幕を開ける。

STORY GUIDE

「月ノ涙」

NIER'S VISION

病身の少女が夢見る伝説の花
繰り返すべき日常が揺らぎ、歪んでいく

東京での出来事から1432年後。

少年ニーアは、病弱な妹ヨナと2人暮らし。ほぼ毎日、妹を家に残し、村の人々から小さな仕事を請け負っては働く日々。剣を片手に、時には凶暴な羊を狩り、時には人や家畜を襲う恐ろしい存在であるマモノを斬って捨てる。そういった瑣末な仕事をこなして得たお金を、2人分の食費とヨナの薬代にあてた。図書館の館長を務めるポポルや、歌唄いのデボルらに見守られて、貧しいながらも2人支え合いながら、つつましやかに暮らしていけるはずだった。

ある日、ニーアがヨナに話して聞かせた「月の涙」の伝説。手に入れればお金持ちになることができるという貴重な花の、単なるおとぎ話。

「ヨナ……びょうきがなおるおくすりがほしいな」

「……うん、どんな病気だって治す薬も買えるよ」

ニーアにしてみれば、病気で塞ぎがちなヨナを少しでも楽しませようと話しただけのことだった。しかし、翌日彼女の姿がどこにも見当たらなくなってしまう。ポポルによれば、昼間にヨナが図書館へやってきて「月の涙」の在り処を尋ねていったらしい。ポポルは石の神殿のことを教えつつも、村の外には出ないように言って聞かせたというのだが。

「まさか本当に石の神殿に行ったんじゃ……」

神殿へ向かう街道の門の前には、ヨナのリボンが落ちていた。悪い予感がしてならない――ニーアは大急ぎで石の神殿へと向かう。

DIE MONDTRANE ...

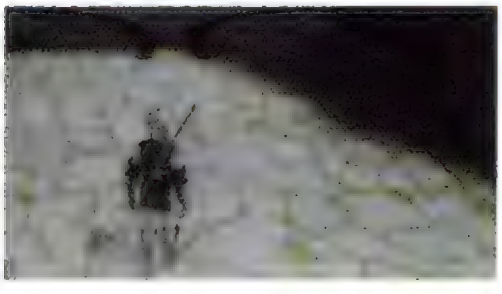
「ツキノナミダかあ……」

THE LUNAR TEAR...

Une larme lunaire...

Gestalt Side

「……そんな……まさか！」
「どうしたの？」
　突然、図書館に響き渡る大声を発したヨナの父親に驚くポポル。
「昨日、作り話で『月の涙は願いを叶えてくれる』って話をしたんだ」
「え？　じゃあ、ヨナちゃんは!?」
　石の神殿へ向かったに違いない。思わず目まいを覚えながら、自身の軽口を呪うニーアであった。



BLUT IST EIN WORT ... UND WORTE SIND MACHT!

STORY GUIDE

「黒ノ病、白ノ書」

BLOOD IS SOUND... SOUNDS ARE WORDS....
AND WORDS ARE POWER!

NIER'S VISION

運命の邂逅を果たす、少年と「シロ」「封印されし言葉」に秘められた力とは

神殿内に巣食うマモノの群れを蹴散らしながら屋上へ向かうと、そこには大きな二対の像が鎮座していた。その奥には、意識を失って倒れているヨナの姿。

「ヨナッ！　大丈夫!?」

封をするかのように立ちはだかる鎧姿の彫像。それらが構える槍を、剣でなぎ払う。すると、槍の先に封印されていたらしい書物が勢いよく床に転がり落ちた。と同時に、目覚めた像がニーアへ猛然と襲いかかってきた。

「うううううむ……痛い。痛いではないか！」

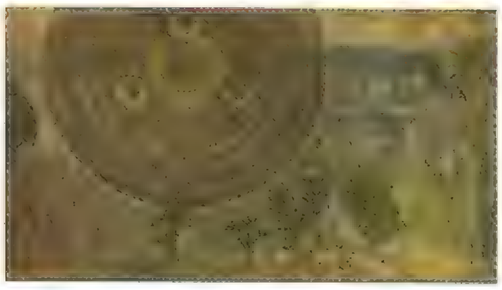
古ぼけた書物はやおら宙に浮き上がると、なんと人の言葉を発した。だが、ニーアにはそれに構っていられるほどの余裕はない。ヨナを救い出そうと必死な彼に、書物はなおも不遜な態度で語りかける。

「我を誰と心得る？　汝に力を与えし“白の書”であるぞ。汝に最後の機会を与えん。我の力を借りたくば、素直に頭を下げよ」

「早くなんとかして、シロ！」

「我の名を略すでない！」

白の書はニーアが斬り捨てていくマモノの血を吸って、彼に魔法の力を与えた。槍状に形を成した魔力を何度も何度も撃ち込むと、2対の像はようやくその動きを止める。ニーアはヨナを抱え、白の書を伴って、崩れ始めた石の神殿を脱出した。幸い、ヨナには怪我ひとつなかった。だが、彼が胸をなでおろしたのもつかの間、ヨナの白い肌に真っ黒な文字が次々と浮かび上がるのであった……。



LE SANG EST UNE ONDE... LES ONDES FORMENT LES MOTS...
ET LES MOTS SONT SOURCE DE PUISSANCE !

ヨナの体に巣食った病……それは、かかった者は必ず死に至るとされる奇病「黒文病」だった。絶望するニーアだったが、デボルが唄う「イニシエの歌」から、ひとつの伝説を知ることとなる。
"『黒の書』が世界に災厄をもたらした時、『白の書』が現れ、『封印されし言葉』で、『黒の書』を降し、災厄を消し去る"
　ニーアが乱暴に封印を解いたせいで、記憶の一部をなくしてしまったという伝説の白の書。だが忘れてしまった記憶＝封印されし言葉を集め、黒の書を探し出して倒すことができれば、黒文病を治すことができるかもしれない――！　伝説に望みを託し、マモノを片っ端から殺して言葉を集めると宣言するニーア。無謀な試みを心配するポポルだったが、ヨナを想うニーアの情熱に押されてか、封印されし言葉を持つとおぼしき強力なマモノの居場所について、情報を提供してくれることになった。

「血はオト……音はコトバ……
コトバは…チカラ……」

GESTALT SIDE

　この怪しげな顔は、いったい何だ。
「我を誰と心得る？　汝に力を与えし"白の書"であるぞ。」
　このマモノの群れをどうにか出来るというなら、この際アクマの手でも借りたいところだった。
「さっさとなんとかしろ！　白いの！」
　なんとかヨナを救い出して神殿を脱出したものの、娘の身は黒文病に侵されていた。父は吠える。
「ちくしょう！　こんなバカな話があるか!?　どうしていつもヨナなんだ!?
　いったい何の咎でアイツが……俺の娘ばかり、なんでこんな目に！」

THAT'S...QUITE THE OUTFIT.

STORY GUIDE

謎ノ女 VOILA UNE TENUE...? ORIGINALE.

NIER'S VISION

崖の村で可憐に咲き誇る「月の涙」
復讐に身を焦がし、「マモノ憑き」の凶刃が閃く

ポポルに紹介されて訪れた崖の村。そこは排他的な人々が家の中に閉じこもって暮らす、ひどく陰気な村だった。ニーアは吊り橋や通路にはびこるマモノを退治しながら村長の家を訪ねてみるが、感謝されるでもなく冷たくあしらわれ、追い返されてしまう。仕方なく村を出ようとしたその時、彼は村の入り口にひっそりと建つあばら家に目を止める。軒先にはそのみすぼらしい雰囲気におよそ不似合いな、美しい花飾りが置かれていた。

「伝説の花だ。魅了されるのも無理はない」

「え……じゃあこれが、ヨナの集めたかった……」

ニーアが思わず触れようとすると、背後から鋭い声が響いた。

「その花に、触るなっ！」

突然襲いかかってくる下着姿の戦士。手からはマモノ特有の黒い霧が立ちのぼる。

「あの人……マモノ!?」

包帯で覆われた左半身から魔法を放ち、重く鋭い剣先は容赦なくニーアを追い詰める。剣と魔法が入り乱れ、2人が苛烈な戦いを繰り広げていた時、とてつもなく大きな地響きが周囲の空気を震わせた。

太く、大きな尻尾を揺らして黒とも白ともつかぬ色をした巨体がずるずると崖の上からやってくる。不気味に輝く2つの目。下着姿の戦士はそれを見据えると、ニーアを無視して、巨大なマモノに向かって剣を振りかざした。

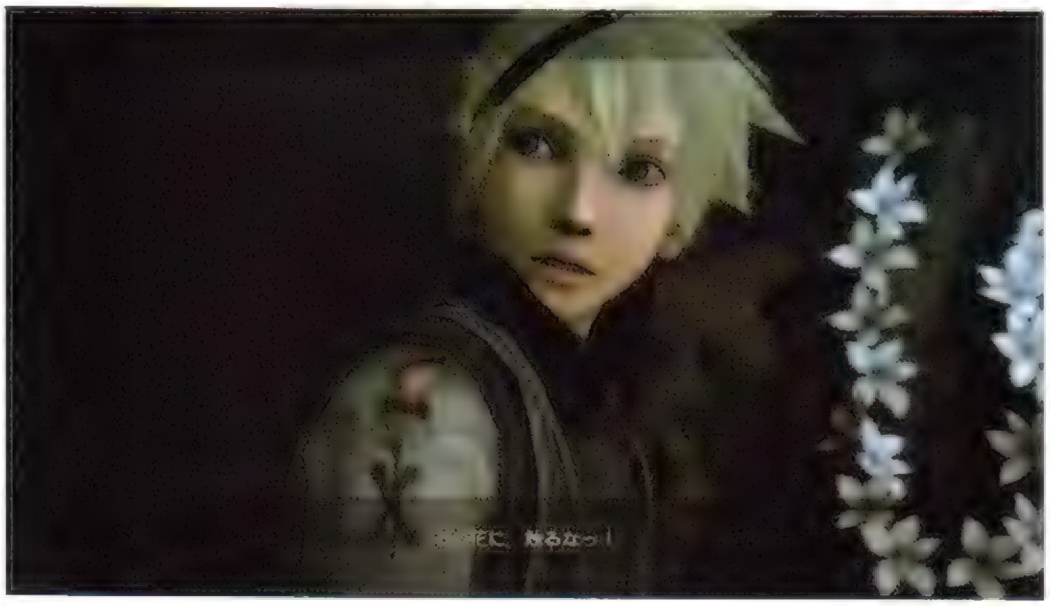
「マモノがマモノを……攻撃してる？」

ニーアも彼女に加勢する。2人の力をもってしてなお、ひるませるのがやっとの強敵。マモノの巨大な拳が戦士の肉体を直撃する。強烈な一撃を浴びながらも、彼女はすべての力を振り絞るようにして渾身の魔力を放った。執念を帯びた魔力の矢は、そのままマモノの左目を見事に貫いた。悲鳴のような咆哮をあげ、真っ赤な血を撒き散らしながら、マモノは崖の上へと逃げ帰っていく。

「……この人、人間だよね？」

その場で倒れ込んでしまった戦士を介抱するニーア。これが、村人達に疎まれる「マモノ憑き」カイネとの出会いであった。

「わわわっ、あの女の人、下着しかつけてないよ!!」



DAS IST ... EIN ZIEMLICH SELTSAMES OUTFIT.

GESTALT SIDE

　力を使い果たした“下着女”を見下ろして、男は感慨深くつぶやく。
「こんな人間がいるとは……」
　白の書が冷静に指摘する。
「こやつは『マモノ憑き』だ。 人間と呼べるかどうか……」
「たとえ、半分でも人間の部分があるなら、人間だと思いたい。 そうでなければ……俺はこの女の寝首を掻いてしまうだろう」

STORY GUIDE

「山ノ兄弟、誰が為ノ手紙」

DITES-LE-MOI...
EST-ELLE MORTE AVEC CELUI QU'ELLE AIMAIT?

NIER'S VISION

母の帰りを待つ兄弟
恋人の消息を待つ老婆
人の間にある壊れやすい日常
知る幸せと、知らない幸せの狭間

崖の村で強力なマモノに遭遇し、自らの非力さを思い知ったニーア。武器を強化する方法を求めて、旧世界の遺跡があるというロボット山の商店を訪ねてみることに。残念ながら商店にいたのは、ニーアとあまり歳の変わらない兄弟のみだった。聞けば、母親が武器を強化するための素材を取りに行ったまま、1週間も帰ってこないのだという。彼らのためを思って捜索を引き受けたニーア達。だが実際に山へ入り、防衛プログラムにまかせて襲いかかってくるロボットをなぎ倒しながら奥まで行ってみると、そこには着飾った母親らしき女と若い男の死体が無惨に転がっていたのだった。

「若い男と逃げるつもりだったようだな」

「そんな……」

報告に戻ると、事情を察していたらしい兄は、遺品を片手に号泣した。救いのない現実を目の当たりにし、戸惑うニーア。

「これで……よかったのかな……」

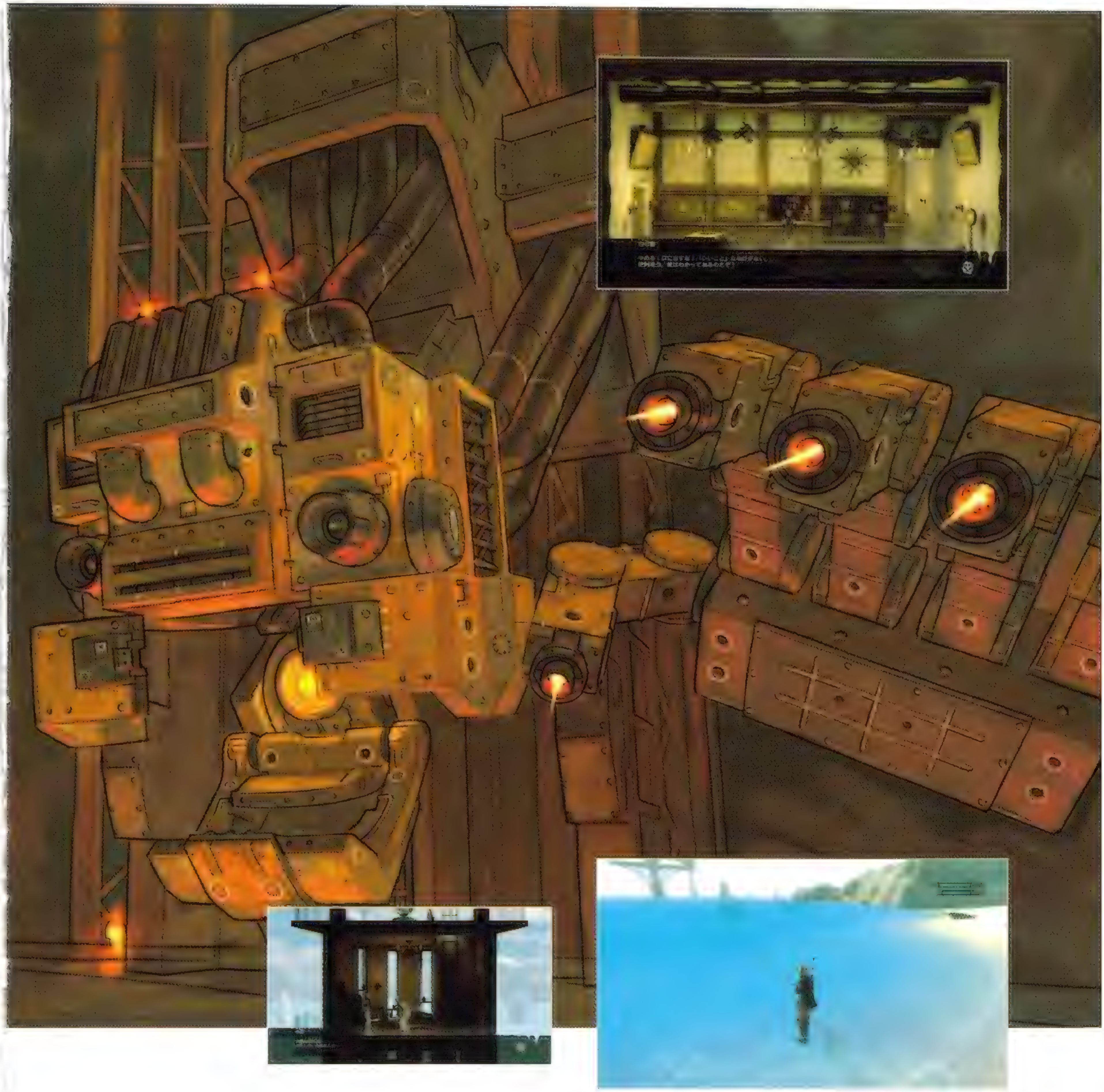
強化した武器を手に村へ戻ったニーアは、ヨナの病状が急激に悪化していることを知る。痛みを訴え、起き上がることもできないヨナ。強い鎮痛剤の材料となる「薬魚」を求め、ニーアは急ぎ海岸の街へと赴く。

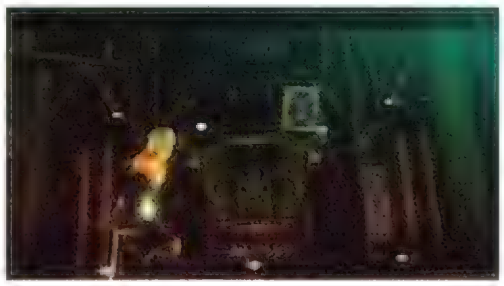
大きな灯台を擁する海岸の街で、ニーアは気難しい灯台守の老婆と知り合うこととなる。海の向こうに行ってしまった恋人を待ち続け、日々灯台に灯りをともし続ける老婆。彼女の身にも黒文病の影が忍び寄っていたが、ニーアはそれを知る由もなかった。街の郵便局員の代わりに、恋人からの手紙を彼女に届ける。そうして幸せそうな老婆の笑顔を見てとると、ニーアは薬魚を手に、村へと引き返した。

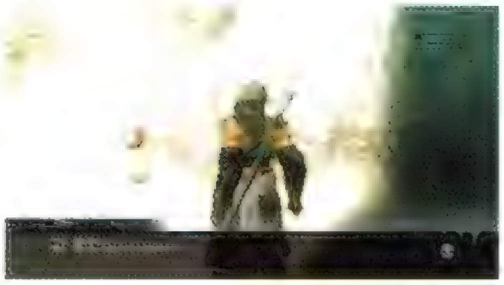
「教えてください。母さんは好きな人と死ねたんですか？」

JUST TELL ME: DID SHE DIE WITH THE ONE SHE LOVED?

Sagt mir einfach:
Ist sie mit ihrem Geliebten vereint gestorben?







Gestalt Side

　化粧品に、旅行鞄、そして金。
「素材集めの割には派手な荷物だ」
　それらが何を意味するのか、口にするのも情けなかった。吐き気がするほど平凡な現実。それだけだ。
「……やりきれんな」

STORY GUIDE

「復讐ノ果て」 ... JE VAIS TENDRE MA MAIN VERS TA POITRINE ET ARRACHER TON PUTAIN DE C? UR!

NIER'S VISION

カイネが生きる現実のおぞましさを、ニーアは知る
仇敵を葬り、過去を断ち切ることはできるか

ヨナの容態は落ち着いたものの、黒文病は明らかに進行の一途をたどっていた。そんな折、崖の村に再びマモノが襲来したとの知らせがポポルに届く。カイネの身を案じ、ニーア達が村へ出向くと大量のマモノが発生していた。それらを扇動しているのは、どうやら先日カイネと2人で戦った、あの巨大なマモノであるらしい。

「オマエが、マモノを呼んだんだろう！」

「おぞましい姿のマモノ憑きめ！」

村を守ろうと必死でマモノと戦っているカイネに対し、村人からは辛辣な言葉ばかりが投げつけられる。それは彼女がさらされてきた無慈悲な現実そのものであった。やがてニーアが巨大なマモノをカイネの近くまで追い詰めると、マモノは突然やさしい声色で彼女に語りかけはじめた。

「カイネ……あたしだよ……おばあちゃんだよ……」

一瞬、カイネの瞳が見開かれ、攻撃の手が止まる。

「つらい仕打ちと怒号の中、生きてたって仕方ないだろう?」

カイネの愛した祖母の声が、直接脳裏に響き渡った。死んだほうがマシだと声は語りかける。だが、彼女はマモノの下卑た誘惑を強き心で一蹴した。

「おばあちゃんは……絶対に言わない。『生きてたって仕方ない』なんて、死んだって言わない」

それは彼女が祖母から受け継ぎ、何があろうと決して失わなかった誇りと信念の証明だった。祖母の仇を討つためだけに、何もかもを耐え忍びながら生きてきたカイネの魂の叫び。猛るマモノの壮絶な攻撃を食らいながらなお、彼女とニーアはマモノにトドメをさす。

そうして力尽き、安らかな顔で今にも死に往かんとするカイネに、ニーアは強く語りかけた。

「どんな状況でも、どんな状態でも、人には生きる価値があるんだ！　諦めちゃダメだよ！　生きるんだよ！　絶対に諦めちゃダメだ！」

ニーアの声に引き戻されるかのように、ゆっくりと死の淵から戻ってくるカイネの意識。復讐以外に生きる道が見つかるかもしれない……。ニーアと白の書に僅かな希望を授けられたカイネは、彼らとともに村から旅立つことを決める。

... MEINE HAND AUSSTRECKEN, IN DEINE BRUST GREIFEN
UND DIR DEIN VERDAMMTES HERZ RAUSREISSEN!

EXTEND MY HAND, REACH INTO YOUR CHEST, AND PULL OUT YOUR FUCKING HEART!

「☆※△×※○粉々に刻んでやるって言ってるんだ、
この☆※△×野郎!」

GESTALT SIDE

「復讐以外の、自分……」
　そんな自分の姿を想像したことはなかった。だが、目の前の男は、それを真剣に望んでいる。マモノを恐れず、共に戦うことのできるカイネの存在を求めてくれている。
「一緒に……来てくれるな?」
「……この剣の使い道が判るまでは、そうする事にしよう」
　それはカイネの本心だった。

STORY GUIDE

「仮面ノ掟、迷子ノ王」

DIESES MADCHEN MUSS EXTREM PATRIOTISCH SEIN.
SO VIEL AUF SICH ZU NEHMEN, UMDEN PRINZEN ZU RETTEN!

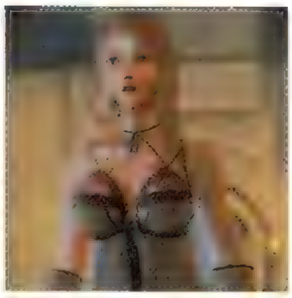
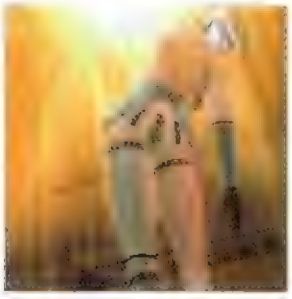
NIER'S VISION

黒文病の手がかりを求め、砂嵐の向こうへ
言葉を縛られし少女の勇気が、新たな王の誕生を導く

白の書の伝説とヨナの病気について、カイネに話すニーア。彼女によれば、砂漠に住む部族の王が黒文病の研究をしているらしいとのこと。早速彼らは、砂漠を越えて仮面の民が住む集落へと向かう。高い壁に囲まれた街に住むその部族は『仮面の人』と呼ばれ、無数の掟に従って暮らしていた。

カイネの仲介によって街に立ち入ることができたニーア達。しかし、言葉がまったく通じない。そこへ小さな女の子フィーアがやってきて、身振り手振りで案内してくれることになった。聞けば、以前オオカミの襲撃からカイネに救われたのだという。彼女の導きで王の館へたどり着いたが、既に王は黒文病が進行して他界してしまった後だった。落胆していた矢先、後継者たる幼い王子が砂の神殿で行方不明になったとの知らせが入る。王族以外の者は神殿に立ち入ってはならないという掟に縛られ、動くことができない仮面の人々。彼らに代わって、ニーアが王子を助けに行くこととなる。

吹き荒ぶ砂嵐を抜けるため、案内役を買って出るフィーア。彼女の助力によってたどり着いた神殿は、マモノの巣窟と化していた。奇妙な仕掛けの部屋をいくつも潜り抜け、ついに王子を発見するニーア。魔法弾を放つ不気味な四面体群を破壊すると、小さな仮面の王を無事に救い出すことに成功する。人々の感謝の言葉を背に、結局は黒文病を治す手がかりを得られぬまま、村を後にするのだった。

THIS GIRL MUST POSSESS EXTREME PATRIOTISM. LOOK HOW SHE GIVES ALL FOR THE SAKE OF HER PRINCE!

「フィーアよ、なぜそこまで頑張る？
汝の忠誠心の深さは如何ばかりか？」

LE PATRIOTISME DE CETTE JEUNE FILLE EST SANS ÉGAL. REGARDEZ COMMENT ELLE SACRIFIE TOUT POUR SON PRINCE !

GESTALT SIDE

「せっかくだが、遠慮しておく。 俺の望みは……自分でなんとかするしかないことだ」

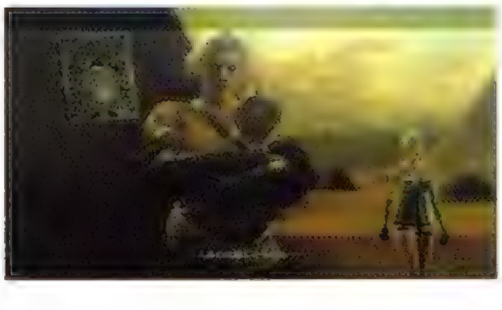
己の力で娘を救い出す、それが父の務めだ。

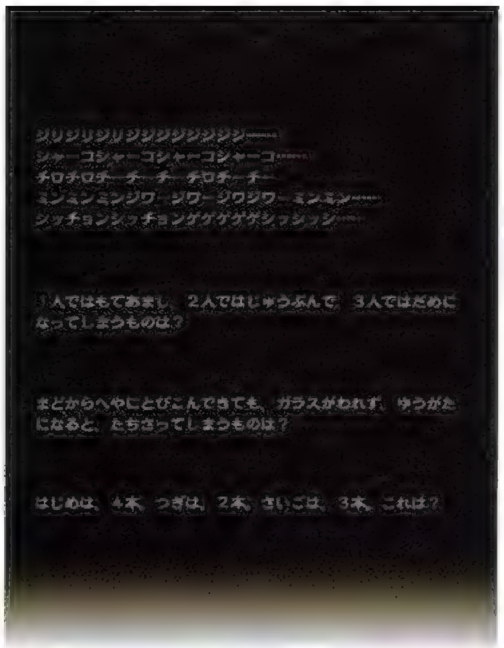
「……そうか。 では、他人が叶えられる望みを、今ここで考えよ！」

まだ幼き仮面の王の強制に、男は笑った。

「では……『気に入らない掟は、住民投票で変えることができる』という掟を制定してくれ」

いかなる時も、その恩義を忘れない。“王”は高らかに、新たな掟を制定するのだった。





「これは、罪ではない。これ自体に、罪はない。
大事な、おまえ自身だ。」

STORY GUIDE

「森ノ言葉、洋館ノ主」

TES YEUX NE SONT PAS UNE MALEDICTION.
N'EN AIE JAMAIS HONTE.ILS FONT PARTIE DE TOI.
ILS SONT UNE PARTIE ESSENTIELLE DE TON CORPS.

NIER'S VISION

森の人を飲み込んだのは、言葉、ことば、コトバ……
呪いの瞳を持つ少年は、忘れかけていた人のぬくもりに触れる

家に戻ったその日の晩、ニーアは奇妙な夢を見る。銀髪の男の子が、声なき声で語りかけてくる夢。目覚めると、ヨナもまったく同じ夢を見たようだった。「ふういんされしことば」「ゆめ」「しんわのもり」……奇妙に感じたニーア達が図書館へ赴いてみると、ポポルのところには神話の森の村長から、"夢夢夢"……と書き綴られた意味不明の手紙が届いていた。夢と現実が引き合うかのような不気味な違和感。いざ森を訪ね、虚ろな目をした村長に話しかけた途端、ニーア達は村長の夢の中へと閉じ込められてしまう。なんでもこれは「死の夢」という、言葉を介して伝染する病らしい。言葉と文章に支配された世界で、まるでパスワードを求められるかのような謎かけを解いてようやく目覚めるニーア達。村の人々を目覚めさせ、「封印されし言葉」を手に入れて森を後にした。

村へ帰ると、ヨナのお願い事がニーアを待っていた。文通相手の病気を治してほしいというのだ。
「文通している友達！?」
「うん。おとこの子のおともだち」
「お、男の子！?」
まさか、ヨナにボーイフレンドが……？　うろたえる気持ちを抑えつつ、その少年が住む洋館へ向かうニーア。すべてが色褪せて石になった不気味な洋館では、目隠しの布で視界をさえぎった少年エミールと執事が彼を待っていた。エミールは見るものすべてを石化させてしまう瞳の持ち主であり、執事はその呪われた能力を解除する方法を捜すため、ニーアの力を借りたいと申し出た。屋敷にはびこったマモノ達を蹴散らしつつ、手がかりがあるという書庫へ、ところが、手に取ろうとした書物は、まるで白の書のように宙を舞い、強烈な魔力を放つのであった。エミールの石化能力の助けも借りながら赤いページの書物を倒すと、散らばったページの中から石化解除の方法と封印されし言葉を手に入れた。

ニーア達は暗号化されている文書の解読を執事に任せ、エミールに別れを告げる。石化解除の方法が判明する日はいつになることだろう。去り際、カイネは呪われた力を持ってしまったがゆえに孤独な日々を送る少年に、自分のマモノ憑きの腕を触らせながら、力強く語りかける。
「この腕も、私も、まだ生きる意味があるように、おまえにも未来がある筈だ」
カイネの言葉に、ひとかけらの希望と勇気を得るエミール。その忌まわしき力を彼女が必要とする瞬間がもう目前にまで迫っていようとは、誰一人知る由もなかった。

YOUR EYES ARE NOT A SIN. DON'T EVER BE ASHAMED OF THEM.
THEY'RE PART OF YOU. A VITAL PART OF YOU.

DEINE AUGEN SIND KEINE SUNDE.
SCHAME DICH IHRER NIE.
SIE SIND EIN TEIL VON DIR
EIN WICHTIGER TEIL.

GESTALT SIDE

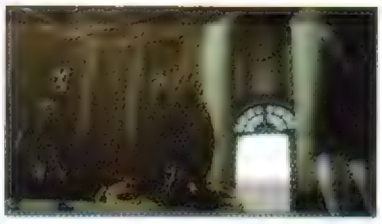
「ヨナに男の子の友達が……」

ヨナの文通相手が発覚するという事態に、動揺を隠せない父。すかさず白の書がからかう。

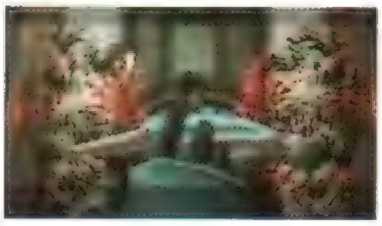
「将来の『息子』になるやもしれんしな」

「それは無い！　それは無いぞ！」

誰へともなく吠える父であった。



「待ってろヨナ。待ってろ……カイネ。



WARTE AUF MICH, YONAH ... WARTE AUF MICH, KAINE ...
ICH ... ICH SCHWORE...

STORY GUIDE

「マオウ襲来」

ATTENDS-MOI, YONAH... ATTENDS-MOI, KAINE...
JE... JE JURE QUE...

NIER'S VISION

**巨大なマモノの侵攻、容赦なく蹂躙される村
魔王と黒の書が降臨し、血と破壊が等しく降り注ぐ**

各地で強大なマモノを打ち倒し、遂にすべての「封印されし言葉」を集め、家に戻ったニーア。そこに駆けつけたエミールの報は時既に遅く、村を埋め尽くすほどのマモノの大群に急襲されてしまう。ヨナや村人を図書館へと避難させ、ニーアとカイネは持てる力を出し尽くしてマモノの巨体を止めることに成功するが、マモノ達は既に図書館の内部にまで入り込んでいた。大きな頭だけになったマモノが、しぶとくニーア達を追い詰める。エミールの加勢を得ながら、ようやくマモノを地下室へ閉じ込めようとした瞬間、床の大きな血だまりから鋭い切っ先が現れ、ニーアの肩を貫いた。血の雨の向こうから、その一撃を放った者が姿を現す。白の書はそこに、「黒い自分」が在ることに気づいた。すなわち「黒の書」。それを従えられる者は……。

「まさか、あやつがマモノの……王？」

不気味に赤く光る翼で空を駆ける、ヒトの姿をしたマモノ。多くのマモノにかしずかれるその姿は、まさしく「魔王」。

「ヨナ！」

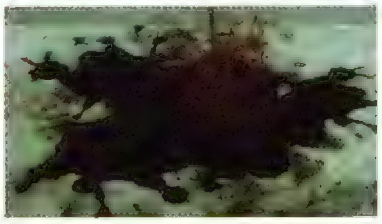
魔王の腕の中には、いつの間にさらわれてしまったのか、意識を失ったヨナの姿があった。黒の書は怪しげな言葉を連ね、あるべき記憶を失った白の書に語りかける。

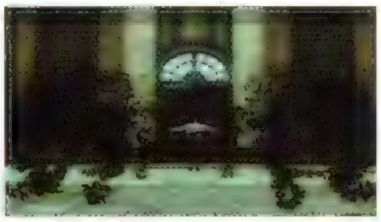
「我らは、『魔王』のために作られし書物。白と黒、我らが融合し、世界にマモノを解き放つ。お前がその男と出会ったのも、『封印されし言葉』を集めさせたのも、全て、我らが王の意志。我らは統合されたシステムであり、正しき楽園を取り戻す為の書なのだ」

前後不覚に陥った白の書に向かって、カイネとエミールが叫ぶ。

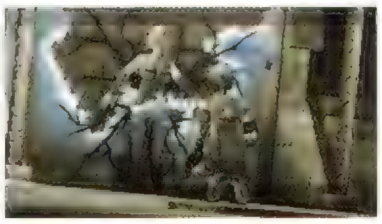
「このクソ本！　仲間を忘れて、魔王がどうだのこうだのと眠たいこと言いやがって、ふざけてんじゃねえぞ!!」

「何があったって忘れない！　シロさんがシロさんであることはぼくが覚えてます。だから！　どこまでも追いかけ





……必ず……必ず……」



WAIT FOR ME, YONAH... WAIT FOR ME, KAINE...
I... I SWEAR...

て、思い出させてあげます！　戻ってきてください、シロさん！」

仲間の言葉が、ニーアと過ごした日々の記憶が、白の書の意識を呼び覚ます。

「我はこやつらと共に戦う。そう決めたのだ！」

黒の書との融合を拒み、力を取り戻す白の書。だが白の書をかばったニーアは腹を貫かれ、致命的な傷を負ってしまう。動けぬニーア達になす術はなく、魔王はヨナを連れ、無情にも何処かへと飛び去っていった。残されたのは満身創痍の３人と、地下室でなお暴れるマモノだけ。今できることは、もはやひとつしか残されていなかった。

「エミール、私を石化しろ。私のマモノが封印の礎となって、コイツを閉じ込める」

カイネの決意。訪れる別れの時。それは、誰も逆らうことができない決断の時。そうしなければ、今、この手に届くものが守れないから。目隠しを解いたエミールの視線が、しっかりとカイネの姿を見つめる。

「エミール……もう泣くな。負けるな！　強くなれ」

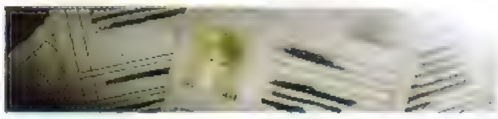
足元から石像と化していくカイネ。やがて、図書館が静まりかえる。涙が頬を伝う。だけど、誰もこの手に帰ってはこない。いつしか雲は晴れ、眩しすぎるほどの陽光が壊れた天井から射し込んでいた。

GESTALT SIDE

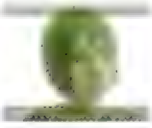
「おまえは、すっこんでろ！」

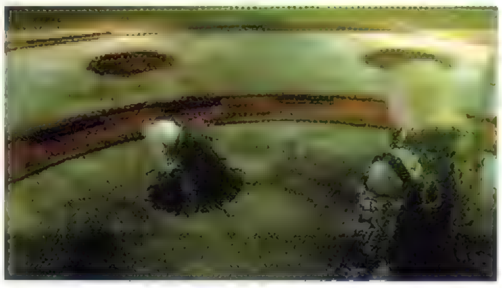
カイネの言葉は、それなりの思いやりなのかもしれなかった。だが、エミールは、

「すっこみません！　絶対に！　絶対に絶対に絶対にすっこんだりしません！　あなた達は、ぼくのこの呪われた目にも意味があると教えてくれた！　ぼくの閉じ込められた人生にも、未来があると教えてくれた！　みなさんが戦ってるのに、寝てなんていられませんよっ」



NO! DON'T! DON'T LOOK AT ME!





STORY GUIDE

「スノウホワイト」

「見ないで……ぼくを……見ないでええええええっ!」

NON ! NE... NE ME REGARDEZ PAS...!

NIER'S VISION

愛すべき者を失った少年は憎しみを糧に成長を遂げ、
愛すべき者を救おうとした少年はチカラの代償を支払う

ヨナが魔王にさらわれてから5年。マモノは知恵をつけ、武器や防具を身にまとって日中に人々を襲うまでになっていた。ニーアはマモノを狩り続けていたが、一向にヨナと魔王の行方にはたどり着けず、黒文病の蔓延もさらに広がる一方だった。そんなある日、ついにエミールの石化能力を制御する方法が、洋館の地下施設にあることが判明する。ニーアに守られながらマモノのはびこった地下施設を進む道程で、エミールは自分の過去を少しずつ取り戻すのだった。

「かつて、僕達は本当の人間でした……」

人間の子供を材料にした、魔法兵器の開発施設。その最奥には、彼の「おねえさん」であるハルアが、最強の実験兵器6号として、変わり果てた姿で磔にされていた。エミールは暴走した彼女を止めるためだけに石化能力を植えつけられた、かつての生物兵器だったのだ。まだ生きている6号の、膨大な魔力を取り込もうと試みるエミール。ニーアは彼を吸収して暴走しようとする6号を撃破し、どうにか救い出すことに成功する。6号の力を取り込んだエミールは、確かに石化能力を制御できるほどの強い魔力を手に入れていた。しかし、その圧倒的なチカラの代償として奪われたのは、あろうことか肉体のすべて。エミールの全身は肉も体温もない、不気味な骨の姿と化していた。地下の実験施設に、エミールの絶叫と泣き声がこだまする。

「こんな、呪われた体で……みなさんの前に……」

泣きじゃくるエミールをしっかりとニーアは抱きしめた。

「言っただろう? 何があっても、俺達がついてる」

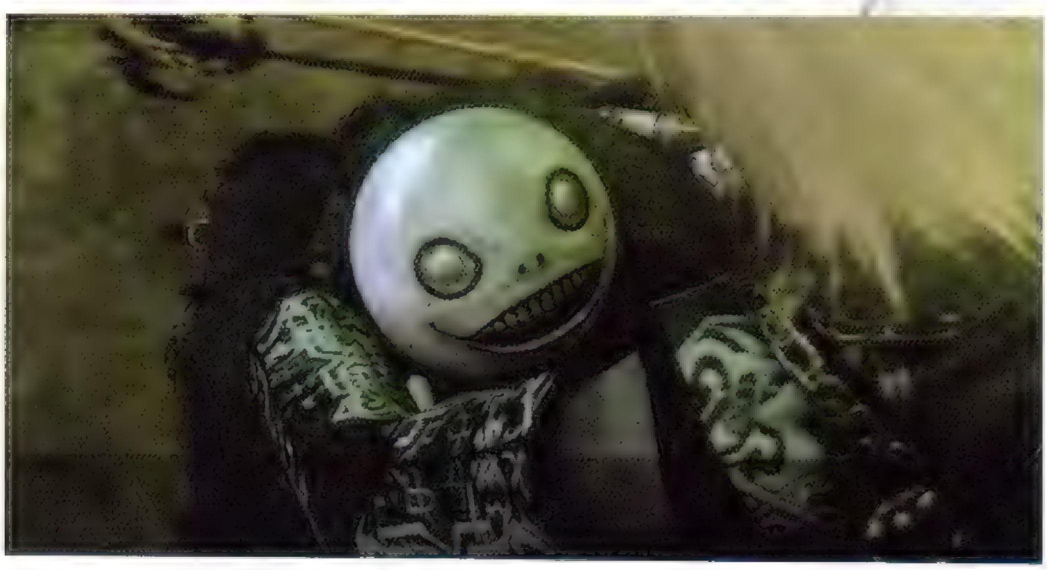
初めて直視するニーアの精悍な姿を目に焼きつけたエミールは、何を想っただろう。

「さ、カイネさんのところに戻りましょう。……ぼくの姿を見て、別の意味で固まらないといいけれど」

「馬鹿者! そんな無駄口はたたかんでよい」

白の書が彼を叱るその言葉は、エミールをエミールとして受け入れている、慈愛の証だった。

NEIN! NEIN! SCHAUT MICH NICHT AN!



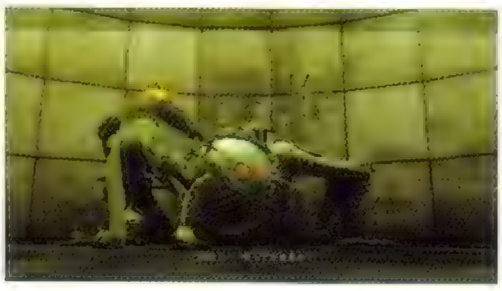
GESTALT SIDE

長く長く憧れながら、見ることがかなわなかったニーアの姿。彼の顔を初めて見上げたエミールは、正直な感想を口にする。

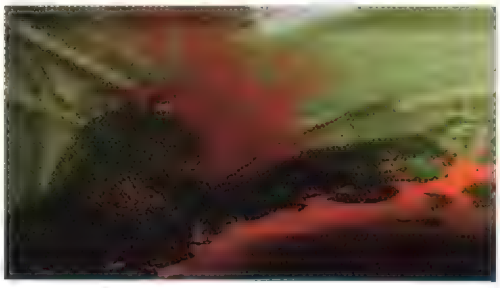
「……とっても、かっこいいです」

「よせよ」

きまりが悪そうに、男は答えた。



GOOD TO SEE YOU, KAINE.



STORY GUIDE

「眠り姫ノ目覚め」

NIER'S VISION

3人の絆が、過去の因果を断ち切る
解き放たれた証は、髪に挿された白い花

図書館へ向かったニーア達。そこには5年前に封印の礎となったカイネの石像があった。エミールの魔力によって石化が解かれると、地下室に封じられたマモノが5年ぶりに姿を見せる。しかし、既に成長したニーアの敵ではなかった。エミールの声に、ゆっくりとカイネが意識を取り戻す。
「エミール。私を呼んでくれていたのは、おまえだな」
姿が変わってしまったエミールにも、カイネはやさしく微笑みかけた。

こうして5年前の脅威から解放されたニーアの村だったが、ポポルはすぐにカイネとエミールに村の外へ去るよう警告する。不気味な姿とマモノ憑きの2人は、村の住人らにとって受け入れられるものではない、と。常に信頼していたデボルとポポルの非情とも取れる仕打ちに納得できないニーア。しかし何よりも彼を苦しめたのは、カイネ達が背負っているものに仲間として気づいてやれなかったという、慚悔の念であった。

CONTENT DE TE REVOIR, KAINE.

「おかえり、カイネ」

SCHON, DICH ZU SEHEN, KAINE.

KAINE'S VISION

カイネは夢を見ていた。長い長い夢を。小さな頃に受けた、大きな傷と悲しみと怒りと後悔と……すべてがないまぜになった夢を。

男とも女ともつかぬ肉体を持って生まれたカイネは早くに両親を亡くし、祖母によって育てられた。村の子供連中からは石を投げられ、大人達は見て見ぬ振りをする。そんな彼女の唯一の味方となってくれたのが、祖母のカーリーだった。村はずれのあばら屋に引っ越し、そこで2人は暮らした。貧しいながらも、カイネにとってしあわせな日々だった。カイネが15歳になり、フックと呼ばれるあの巨大なマモノに襲われるまでは。

既に黒文病に侵され、年老いて弱っていた祖母は、彼女の目の前でフックに押し潰されて死んだ。肉片と化した祖母の姿に絶叫し、フックに執念の一撃を浴びせようとしたカイネもまた左眼をえぐられ、左腕は根元から失ってしまう。今にも死にゆこうとするカイネを救ったのは神ではなく、殺すことに悦びを覚えた薄汚いマモノだった。テュランと名乗るマモノは失われたカイネの左半身に入り込み、生きることを諦めようとしている彼女の肉体を自分のものにしようとした。瞬く間に再生する腕と目、人間離れした筋力と魔法の力が漲る。フックへの復讐を誓うカイネは、強靭な意志でテュランの侵食を制御する。こうして彼女は憎しみがつのり、殺せば殺すほど力が増すという復讐にはもってこいの体を手に入れた。だが、感情を見失ったり次に致命傷を負ったりすれば、彼女の体はテュランに遠慮なく乗っ取られてしまうことだろう。

「よろしくな、カイネ」

マモノに憑かれたせいなのか、その耳にはテュランの声やありとあらゆるマモノ達の声が届く。気が狂いそうなマモノの叫びを目の当たりにしながら、それでも彼女はそのすべてを胸にしまい込み、二刀の剣でマモノを斬り続ける。ただ大切なものを守り、この世界で生きていくために——

夢から目覚めると、そこはあの日と変わらぬ村の図書館だった。ニーアに手を取られて立ち上がってみる。すると、慣れた視線の高さに彼の表情を見ることができなかった。彼女の時間が止まっていた5年の間に、ニーアはすっかり身長が伸び、大人になっていたのだ。見上げた彼の顔は、カイネがよく知る少年のそれではない。思わずぼんやりと見つめてしまう。その瞳には、微かではあるけれども隠しきれない、少女のような動揺があった。カイネの揺れる視線に気づくそぶりもなく、ニーアは照れくさそうにある物を取り出した。

「あ、あの……これ。おばあちゃんのに負けないやつをって、がんばって作ったんだけど……」

彼の手にあったのは、まだ真新しい月の涙の髪飾りだった。決して見事とは言いがたい、不器用な形に輝く、白い花。何度も礼を述べると、ニーアがくれたそれを、カイネは丁寧な仕草でそっと髪に挿した。

Story Guide

「青イ鳥」

Nier's vision

魔王の居場所を求めて始まる旅路
瀕死のカイネが崩れ落ちる
マモノが黒き牙を剥く

魔王は石の神殿にいる——ポポルから情報を得た一行は早速石の神殿へと足を向ける。整備された水路で神殿の裏口から屋上へ上がると、そこには奇妙な動きをする小さなマモノの群れがひしめいていた。天井を破り、巨大な鎧姿のマモノが落下してくる。以前、ヨナを助けに来た時に倒し損ねた1体だった。

剣と魔法が入り乱れる戦いの最中、悲劇は起こる。ニーアの強烈な一撃によって弾かれたマモノの槍が、一直線に空を切ってカイネの胸を刺し貫いてしまったのだ。夥しい血を流し、倒れ込んでしまうカイネ。必死で名を呼ぶニーアとエミールに、彼女は消え入る声で告げる。

「に……げ……」

言うが早いか、カイネの体はマモノに乗っ取られ暴走し始める。獣のように暴れ回る真っ黒な体。そこにもはやカイネの意識はない。ニーア達は魔法を使い、なんとか彼女の中のマモノを制することに成功する。彼女の胸にあいた大きな傷は跡形もなく塞がっていた。そして、マモノを倒した後の祭壇には行く手を遮る魔方陣と、奇妙な形の石版が残されていたのだった。

Nous serons toujours la pour toi, Kaine
Si tu te transformes de nouveau, nous t'arreterons ! Nous le ferons autant de fois qu'il le faudra !
Peu importe la difficulte, nous te ferons reprendre connaissance !
J'aime dormir a la belle etoile parce que je suis avec toi, Kaine.
C'est grace a toi que je peux ignorer mon apparence et continuer a me battre
Je suis faible, triste et je me sens seul, mais tu me donnes de la force#!
Tu es mon amie et j'ai besoin de toi ! Ne pars pas !

We're always going to be together, Kaine.
If you transform again, we'll just stop it again! As many times as it takes!
I don't care how tough it is, we're gonna get you back!
I like sleeping outside because I'm with you, Kaine. I'm able to ignore my appearance and keep going because of you.
I'm weak, and sad, and lonely, but somehow you make me strong! You're my friend, and I need you! So you can't go away!

KAINE'S VISION

神殿の守護者・グレーテルは、嘆き続けていた。魔法の書を奪われ、兄弟のヘンゼルをも失ったからだ。

そんなグレーテルを励まし、支え続けたのは、「不完全体」である小さなマモノ達であった。心身の傷も癒え、平凡な日々が始まるかに思えた先、あろうことか侵入者どもが戻って来た。死の光にさらされることも恐れず、グレーテルを守ろうと必死で戦うマモノ達。そんなか弱い命を蹴散らし、切り殺し、侵入者どもは祭壇を目指そうとする。

『あの石像がボスだ！　皆を操ってるぞ！』

操る？　石像が……私がボスだと？

「ボスなものかっ！　頼っているのは、私の方だ！　助けられたのは、私の……方だ !!　私の『仲間』に、手を出すな！」

その言葉を聞き、カイネの中のテュランが豪快に笑う。

『泣かせるねえ！　笑わせるねえ！　……おい、まさか、あのデカイのに同情してるんじゃないだろうな？』

カイネの迷いは一瞬の隙となった。あらぬ方向から飛んできた槍を避けることができなかった。血の海に倒れるや、テュランに罵倒される。さらにテュランは無遠慮に彼女の体を蝕んでいく。かつて失った左半身を再生させた、あの時のように。

『カカカカカーッ！　カイネ！　おまえも終わりだよ！』

テュランの侵攻を抑えることができない。恐れていたマモノ化が遂に起こる……。

しかし仲間達は全身全霊を賭して、彼女の意識と身体を取り戻してくれた。エミールに叱咤され、もう一度カイネは立ち上がり、剣を手に歩き始める。

「ずっといっしょにいますよ、ぼくは。
またマモノ化したら、今みたいに止めます。
何度だって何度だって止めます。
何度だって、カイネさんに
戻ってきてもらいます。
ぼく、カイネさんがいるから、
野宿も本当に楽しかったんです。
カイネさんが誉めてくれるから、
こんな姿でも生きていられるんです。
ぼく、本当はとても弱いけど、カイネさんといれば、強くなれるんです。
頼ってばかりのぼくだけど、カイネさんの仲間なんです。
勝手に去らないでください！」

WIR WERDEN IMMER ZUSAMMEN SEIN, KAINE.
WENN DU DICH WIEDER VERWANDELST, WERDEN WIR IHN ERNEUT AUFHALTEN! SO OFT ER AUCH ERSCHEINT!
MIR IST EGAL, WIE STARK ER IST, WIR WERDEN DICH ZURUCKHOLEN!
ICH MAG ES, DRAUSEN ZU SCHLAFEN, WEIL DU DA BIST, KAINE!
ICH KANN MEIN AUSSEHEN IGNORIEREN UND WEITERLEBEN, WEIL ES DICH GIBT.
ICH BIN SCHWACH, TRAURIG UND EINSAM, ABER IRGENDWIE MACHST DU MICH STARK!
DU BIST MEINE FREUNDIN UND ICH BRAUCHE DICH! DU DARFST NICHT FORTGEHEN!

GESTALT SIDE

「魔王の元にいくためだ。それに相手はマモノだぞ？ 殺らなきゃ、こっちが殺られる」

「でも、危ないわ」

ポポルが心配してくれている。しかし男の決意は揺らぐことがなかった。

「マモノを殺し、ヨナを取り戻す」

STORY GUIDE

「守るロボット、神樹」

IL A EU L'OPPORTUNITE D'INFLUENCER LA VIE DE SON FRERE.
JE SUIS CERTAIN QUE CA LUI A SUFFI.

NIER'S VISION

濁った目で武器を作り続ける
弟の目的は、復讐
そうしなければ生きていけない、
理由はただそれだけ

石の神殿で手に入れた石版は、魔王の城への封印を解く「鍵」の一部だった。ポポルに暗号を解読してもらうと、どうやら鍵は各地にいる大型のマモノを指し示しているらしい。危険を承知で、ニーアは暗号が示す先を巡ることにした。

まず、「機械の理」という暗号に従ってロボット山を訪れる。情報を求めて兄弟の店に立ち寄ると、弟が1人、店番をしていた。兄は、ロボットのせいで4年前に亡くなったという。弟はロボット山から探し出してきた大剣「鉄塊」をニーアに渡し、兄の仇である「マモノと一緒にいるロボット」を倒してほしいと懇願する。目の前で兄を奪われた、弟の憎しみと悲しみは、ヨナをさらわれたニーアにも痛いほどよくわかった。

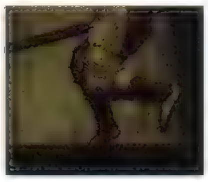
「理由が何であれ、マモノとその仲間は皆殺しにするだけだ」

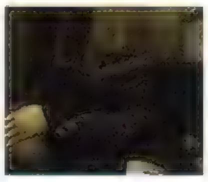
依頼を受けて山の奥深くへ潜入し、頭上にマモノを乗せた大型のロボットを発見したニーア達は、これを倒し石版を入手する。弟は、壊れたロボットに駆け寄り、いつまでもいつまでも動かなくなったそれを殴り続けた。

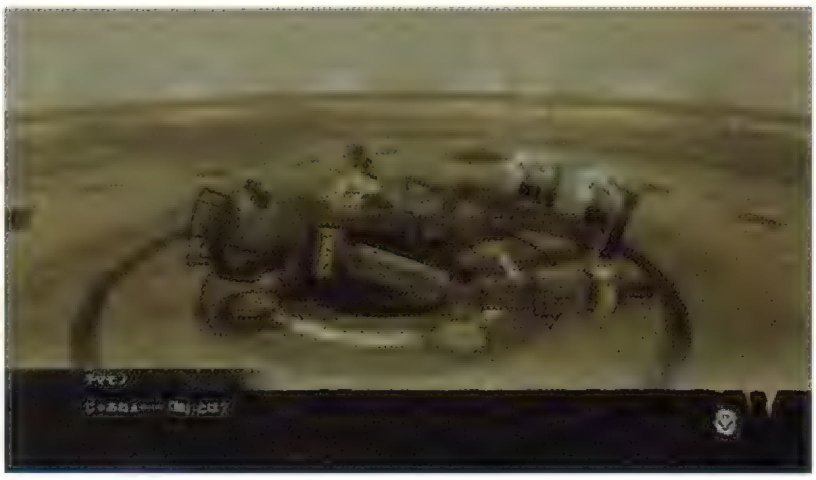
「こんなっ、こんな機械に！　兄さんは！　母さんは！おまえさえ居なければ！　おまえさえ！　おまえさえ居なければっ！　おまえさえっ！　ひっ、ははははは っ！」

濁り壊れた心を癒す救いなどそこにはなく、ただ弟の狂った笑顔だけが孤独とともに残された。

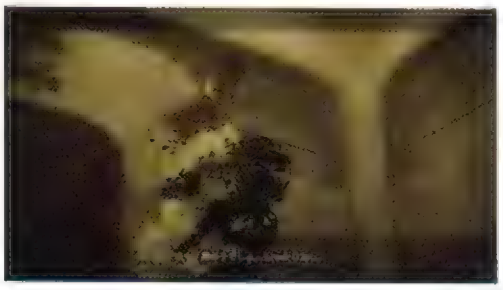
ニーア達は次の石版を求め、神話の森を訪れる。「死の夢」の脅威は去り、村人達はいたって普通に生活していたが、村長は森の奥に鎮座する神の樹からどうにも不思議な気配がすると言った。ニーアが近づいてみると、樹は静かに語り始める。人々の記憶をプールするチカラを持った樹の内側へと導かれるニーア。そこにはやはり、マモノの姿があった。記憶の糸をたどり、大切なモノの名を告げると、マモノは何かに満足したかのように散り砕けていく。現実に引き戻されたニーアは石版を手に、奇妙な森を後にした。



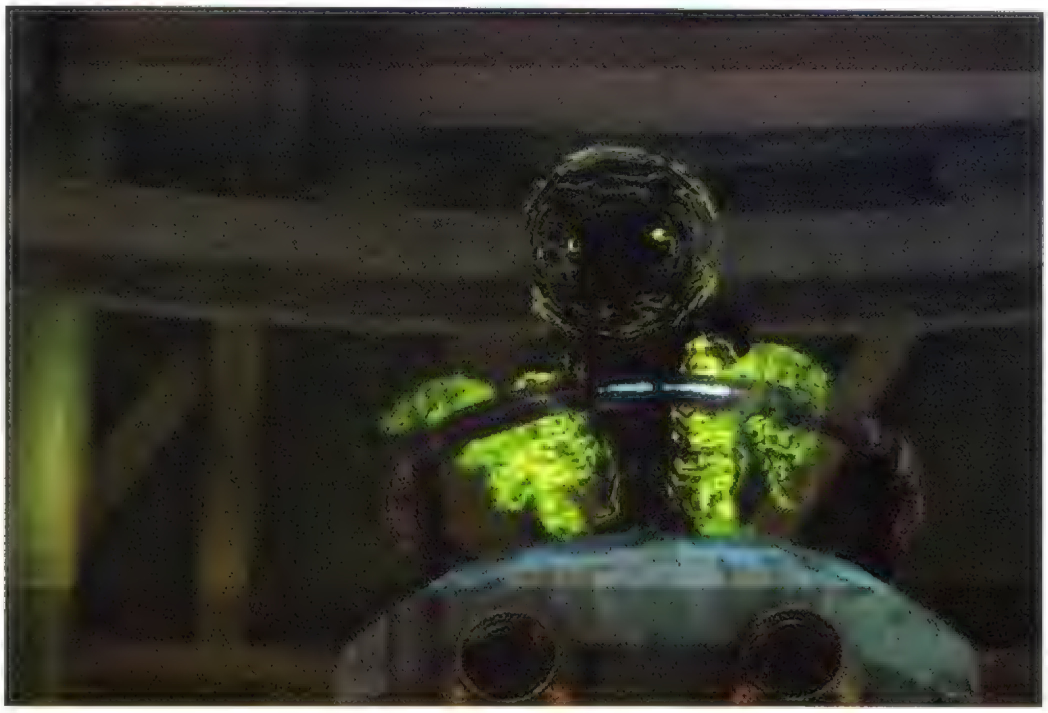




ER WAR IN DER LAGE, FUR SEINEN BRUDER ZU SORGEN.



He was able to help shape the life of his brother.
I'm sure that was reward enough.



「弟が笑ってくれたり、喜んでくれるだけで、幸せなんだ。それが、にいちゃんってやつさ」

Ich bin mir sicher, das war ihm Belohnung genug.

Kaine's vision

ある時、ロボット山にマモノの親子が逃げ込んだ。悪いことは何ひとつしていない。ただ「マモノ」というだけで人間に追われ、殺されようとしている。母マモノは自らを囮にして、子マモノを逃がした。子マモノ・クレオは母を失い、ひとりぼっちになって、ただ泣くことしかできなかった。

「オマエ　ダレ？」

「ボクは……クレオ……キミは？」

ある日、彼の前にたどたどしく喋る大きなロボットが現れる。P-33と名乗るそのロボットをクレオは「ピーちゃん」と呼んで、次々に言葉を教えていった。ひとりぼっちのマモノとひとりぼっちのロボットが出会って、「ふたりぼっち」になっただけ。けれども、2人にはそれだけで十分だった。

2人で山の中を散歩することもあった。たまに人間が入り込んでくるのを見つけるたび、クレオは彼らに殺されないかと怯える。P-33はそんな彼を不器用ながらも元気づけるのだった。ある時には人間の少年が大きな音を立てたため、その反響で通路が崩れる場面に遭遇した。少年を救うために、もう1人の青年が崩れ落ちてきた大きな鉄板に押し潰されて死んでしまった。どうやら2人は兄弟であったらしく、余計に悲しい事故となった。P-33は大きな音を立てると危険なのだと、クレオによく言い含めた。

「いつか一緒に、世界をまわろうね」

「似タ者同士　イッショニ　ネ」

そんな2人の小さくも大きな夢は、今日、山へ入ってきた惨忍な襲撃者らによって、はかなく潰えた。

「マモノが……クソッ！　あれは、マモノだ！　マモノなんだ！」

カイネはすべての声を振り払うように剣を振る。

「カカカカカカカカッ！　殺せ、殺せ、憎みあえっ！」

狂気的なテュランの声の向こうに響く、まっすぐなクレオの叫びが胸に突き刺さる。

「やめてっ！　ピーちゃんはボクの大事なトモダチなんだ！　イジめるな！」

P-33が爆煙を巻き上げて、墜落する。目指した空は遠く、そこに光はなかった。黒い油と赤い血が混ざり合い、ただ足元を流れていく。

「ごめんね……ピーちゃん、ボクってよわいな……。ずっと……いっしょに……いたかった……のに」

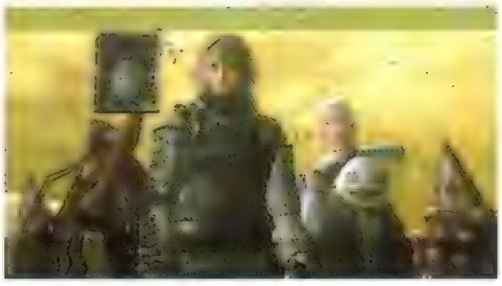
「クレオ……ヤクソク……イッショ……ズット……イッショ」

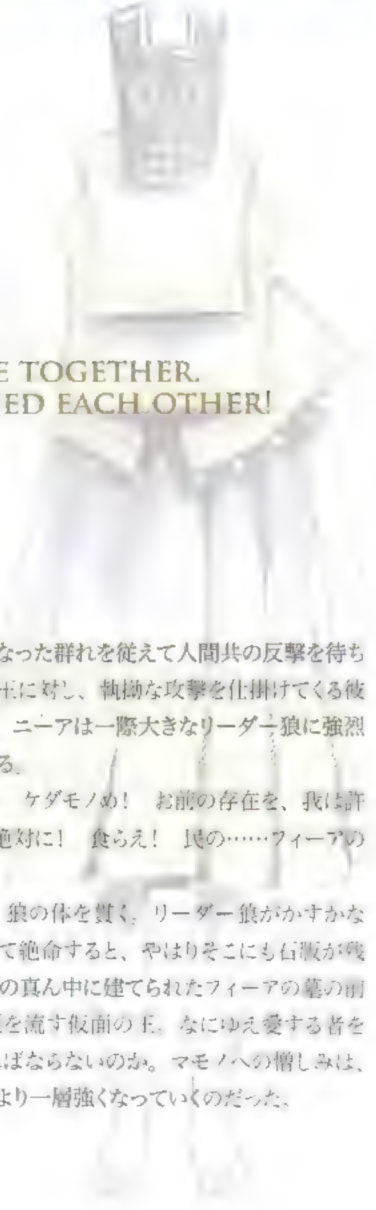
子マモノの命とロボットのモーター音、そのどちらが先に止まったのか、気にかける者はいなかった。

Gestalt Side

「コイツのせいでっ!!　くそっ！　くそっ！　でも、コイツがいなければ山に入りやすくなる。はははははは！　ざまあみろ！　強い武器を作れますよ！　殺しまくれるすごい武器を！　任せてください。ひっ、はははははっ！」

もはや、何を言っても手遅れだった。





「砂漠ノ狼」

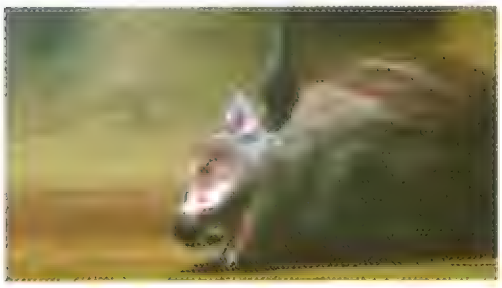
WE WERE GOING TO TRAVEL. TO SEE NEW THINGS. TO BE TOGETHER.
WE WERE GOING TO BE TOGETHER FOREVER. WE PROMISED EACH OTHER!

NIER'S VISION

仮面の王とフィーアが描いた夢のカタチ、狼が描いた夢のカタチ それぞれの思いはすれ違い、憎しみの連鎖を形作る

　ニーアが家へ戻ると、ポストに招待状が届いていた。仮面の王が結婚式を挙げるという。仮面の街を訪れてみると、王の花嫁は、なんとフィーアだった。祝宴に招かれ、上機嫌のエミール。
「あこがれちゃうなあ……ね、カイネさん！」
「知らん」
　ぶっきらぼうなカイネも、それなりに華やかな場を楽しんでいたその時だった。突然、狼の群れが街を襲い、花嫁のフィーアがマモノ化した狼の鋭い牙に、腹ごと食い破られてしまったのだ。剣を取り、どうにかその場から狼の群れを退けたニーア達。静まりかえった後にはただ、舞い散った祝福の花吹雪よりも鮮やかな血の衣装をまとい息絶えんとするフィーアと、その命を必死で繋ぎ止めようとする王とが残された。
「……私なん……かをお嫁さん……に、してくれて、ありがとう……ございまし……た」
「フィーア！　ダメだ！　逝くんじゃない！　ダメだ！　フィーア!!　目を開けろ―――っ！」
　掟に忠実に従い、王妃となってようやく言葉を発することを許されたフィーアが口にできたのは、ほんの少し。ただ王への忠告と感謝の言葉だけだった。
「殺す！　殺すっ！　狼を殺すんだ！　皆殺しにしてやる!!」
　涙が乾く間もないうちに、狼の追撃を宣言する仮面の王。ニーア、カイネ、エミールももちろん加勢を申し出る。攻め込んだ狼の巣では、マモノ化したリーダー狼が数少なくなった群れを従えて人間共の反撃を待ち構えていた。王に対し、執拗な攻撃を仕掛けてくる彼らをなぎ倒し、ニーアは一際大きなリーダー狼に強烈な一撃を加える。
「呪われし狼！　ケダモノめ！　お前の存在を、我は許しはしない。絶対に！　食らえ！　民の……フィーアの……仇！」
　王の槍が、狼の体を貫く。リーダー狼がかすかな鳴き声をあげて絶命すると、やはりそこにも石版が残された。砂漠の真ん中に建てられたフィーアの墓の前で、静かに涙を流す仮面の王。なにゆえ愛する者を奪われなければならないのか。マモノへの憎しみは、ニーアの中でより一層強くなっていくのだった。

NOUS ALLIONS VOYAGER, EXPLORER LE MONDE ENSEMBLE
NOUS ETIONS CENSES RESTER ENSEMBLE POUR TOUJOURS.NOUS NOUS ETIONS PROMISE!



「我と一緒に旅をするって、
歌を歌おうって、
これからはずっと
一緒にいようって……
約束したじゃないかっ!」

WIR WOLLTEN ZUSAMMEN REISEN, NEUE DINGE SEHEN, ZUSAMMEN SEIN.
WIR WOLLTEN FUR IMMER ZUSAMMENBLEIBEN.WIR HABEN ES EINANDER VERSPROCHEN!

KAINE'S VISION

狼は怒り狂っていた。愚かな人間達の行為によって、森はいつしか砂漠と化していた。緑を奪われ、水を奪われても、リーダー狼は人を信じることを忘れなかった。時折、水や食料を求めて人と争うことこそあれ、必要以上の争いを引き起こさないことを群れの狼には徹底していた。だが……。

「ヒトよ……我等が何をした……?」

王の婚儀の邪魔になるからという一方的な理由で、大規模な狼狩りが行われた。仲間が次々と罠にかかり、命を落とした。ただ生きるために、最低限の狩りをした。それだけだ。森を奪われてしまったから、奪わなければ生きていけなかった。それだけだ。それだけなのに。

狼は怒り狂っていた。動ける者達は、皆決死の覚悟で報復の戦いに身を投じた。「共存を信じた己が馬鹿だった。」リーダー狼は、悔いても悔いても、悔やみきれなかった。王の花嫁の命を奪っても、仲間達の怒りはおさまらない。やがて人間達が攻め込んでくるであろうと知りながら、縄張りを去るという選択肢はもはやありえなかった。

仮面の王が「許さない」と叫んでいる。我らが叫ぶのと同じように、叫んでいる。大きな槍に体を貫かれ、かつて美しい森だったその地に倒れながら、リーダー狼は遠い昔の記憶を思い出していた。この体がマモノになる前の、遠い遠い懐かしい記憶。

「儂はもう、長生きしても仕方がないからね……おまえが生きるんだ」

ああ、おじいちゃんの声だ。なかよく暮らしていたのに、長く生きるためだといわれて、お別れしなければいけなかった。大好きなおじいちゃんと離れるのはさみしかったけれど、伝えられなかった。それに。

「生きて……時々、儂を思い出しておくれ」

おじいちゃんの分まで生きていようと思った。いつもいつも思い出していた。信じていた。

「いっしょに暮らしてくれて、ありがとうな」

おじいちゃんと生きたように、人間となかよくしようと思ったよ。おじいちゃんを忘れないように、ちゃんと覚えていたよ。たいせつなことだから。おじいちゃん。おじいちゃん。おじいちゃん。

「おじい……ちゃん……」

誇り高く生きた狼の、最後の言葉。砂の海に溶けたそれは、乾いた風に乗り、そのまま消えた。

STORY

GESTALT SIDE

かつて同じ様に愛する者を娶り、そして失ってしまった男は、王の背中に語りかける。
「男ってヤツは、大切な誰かが出来ると仕事の質も変わってくる。経験者は語る、だ」

愛した妻と、今も愛してやまないヨナを心に思い浮かべながら。

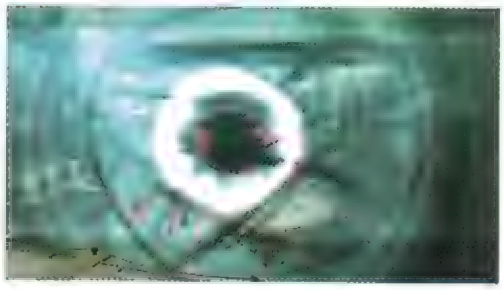
「疑いに消える村」

VOUS...
C'EST VOUS QUI ETES DES MONSTRES !

NIER'S VISION

ヒトの形をしたマモノが、次々とその殻を破る時、
崖の村の危うい平穏は均衡を失い、血を流して消える

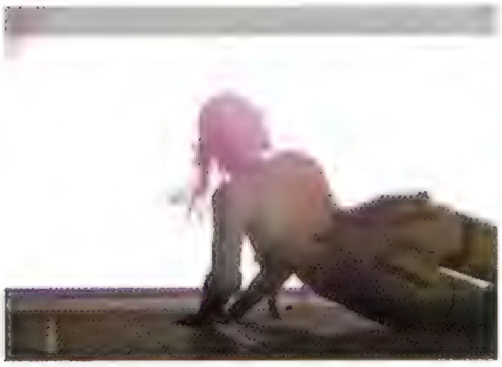
　ポポルの元へ戻ると、崖の村の村長から手紙が届いていた。あの陰気な村の人々が商店を開いて交易を再開したという。どんな心変わりがあったのかと村を訪ねてみると、確かに村の中心に賑やかな市が立っていた。しかし、どこか気配がおかしい。ニーア達の不安は的中し、やがて村人は次々にマモノ化して襲い掛かってきた。人間の外見をしていても、中身はマモノだ。カイネはその気配を目ざとく見破り、情け容赦なく斬って捨てる。村をマモノから守ろうと剣を振るっているはずなのに、彼らの憎しみと悲しみに満ちた言葉はニーア達余所者に向かって降り注いだ。これではまるで、自分達が単なる虐殺者のようだ。
「おまえ達こそ、バケモノじゃないのかっ!?」
　少年の言葉に立ちすくんだカイネが、マモノから袈裟懸けに斬り倒される。意識を失った彼女を介抱する間もなく、村の中心部にはとてつもなく巨大な球体が現れ、どす黒い渦を形成していた。
「あれも……あんなのまでマモノだというのか?」
「村人達が、巻き込まれたんだ……」
　大きな思念体が、まるで咲き誇る花のように黒い花弁を振り回す。ニーアとエミールは、互いの強大な魔力を重ね合わせて放つことで、どうにかマモノを沈黙させることに成功するのだが
「おい……?　もうやめろ!　エミール!?」
　白の書の言葉は、エミールに届いてはいなかった。魔力を一気に放出した反動で、彼の意識は埋没し、兵器としての本能が解放されてしまったのだ。目の前の敵を完全に排除するまで、決して止むことのない攻撃……それはマモノどころか、崖の村そのものを大きく包み、飲み込んでいく。
　エミールがようやく意識を取り戻した時、そこにはもう、崖の村は存在していなかった。己の引き起こした悲劇に泣きじゃくるエミール。だが彼がいなければ、死んでいたのはニーア達のほうだった。結果として、彼は仲間を守ったのだ。
「もう、振り向くな」
　それはエミールのために言った言葉だったのか、自分に言い聞かせるための言葉だったのか。いずれにせよ、新たな石版を手に入れたニーア達には、前に進むより他の道は残されていなかった。



IHR ...
IHR LEUTE SEID DIE WAHREN
MONSTERS !

「おまえ達こそ、バケモノじゃないのかっ!?」

YOU...YOU PEOPLE ARE THE TRUE MONSTERS !



KAINE'S VISION

帰りの遅いニーアとエミールを迎えに行ってみると、村にはマモノが大挙してあふれかえっていた。テュランが楽しそうにケタケタと笑う。

『殺人祭りだな。　カカカカカッ』

村人達の多くがマモノに乗っ取られている――エミールは確かにそう言った。だが「乗っ取られた」という言葉が正しいのかどうなのか。少なくとも、カイネがそれをどうのこうのと判断している暇はなかった。大挙して押し寄せるマモノと、ヒトの姿をしたマモノと、まだヒトである者とを的確に見分け、次々にマモノへ剣を突き立てる。そんな彼女の正義を根底から揺るがしたのは、ある少年が涙ながらに発した、怒りの言葉だった。

「マモノだろうが、何だろうが、僕の……僕のやさしい姉さんだ！」

一瞬、心臓から血が噴き出すようなショックを覚えて立ち尽くす。カイネが先ほど斬り殺した少年の姉が、ゆらゆらとマモノの姿で立ち上がり、こちらに向かって剣を振り下ろす。けれど、動けない……。

「なぜ私とあの子の生活を壊す!?　静かに暮らしていたのに……なぜ!?」

マモノの声は泣いていた。殺されるなんて理不尽だと、叫んで泣いていた。マモノ憑きと罵られ、蔑まれ、それでもヒトとして生きようとして、村の人々を守ろうとして戦い続けてきたのに。「なぜ」。そう叫んで理不尽だと泣き出したいのは、他ならぬカイネ自身だったのに。なぜ、なぜ、なぜ、なぜ……!!

『おい?……おーい? ……いよいよ壊れたか?』

テュランの声が響く。意識が遠のいていく。体が動かない。

『俺の出番か? それで……本当にいいのか、カイネ?』

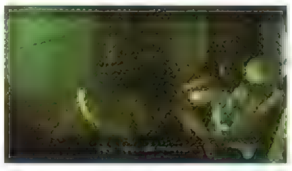
体を乗っ取ろうとしているマモノが、こんな絶好のチャンスに遠慮するなんておかしな話だ……。遠くにエミールの声を聞いたような気がしたが、カイネはそのまま意識を手放してしまった。

『おい！　やばいぞ、カイネ！』

テュランの声にようやく目を覚ました彼女が見た光景。それは、光。

膨大な量の光。彼女を育み、しかし彼女を傷つけ、拒み続けた故郷が強烈な光の中に飲み込まれていく様。もう一度気を失い、そして気づけばニーアの腕の中で、茫然と、何もかもが消え去った谷の跡を見つめていた。「振り向くな」と彼は言った。そうだ。振り向いてもそこにはもう何もない。復讐する相手もいない。祖母もいない。帰る故郷もない。あるのはただ……。

テュランは何を考えているのか。いつものように表面的な傷こそ癒えているものの、体の中は不思議にしんと静まりかえったままだった。



「最後ノ旅立ち、最期ノ挨拶」

ARRETER...? ARRETER ?! TU VEUX QUE J'ARRETE ?!
PERSONNE NE VA ARRETER ! IL EST TROP TARD POUR ARRETER !

NIER'S VISION

魔王の城で知らされる、この世界の真実の姿——
最愛の者を求めるがゆえに、ニーアは大切なものを次々に失っていく

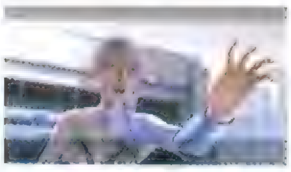
石の神殿の奥に広がる、美しい庭園。恐ろしい声音で小鳥が問いかけ、白の書がそれに的確な答えを返す。
「——我は答える。黒き病がゆえに。その身と魂を別つべし。写し身となる傀儡に収めん」
白の書が奏でた言葉を理解する間もなく、立ち塞がった人影に、ニーアはその目を疑った。そこにいたのは村の双子・デボルとポポルであった。

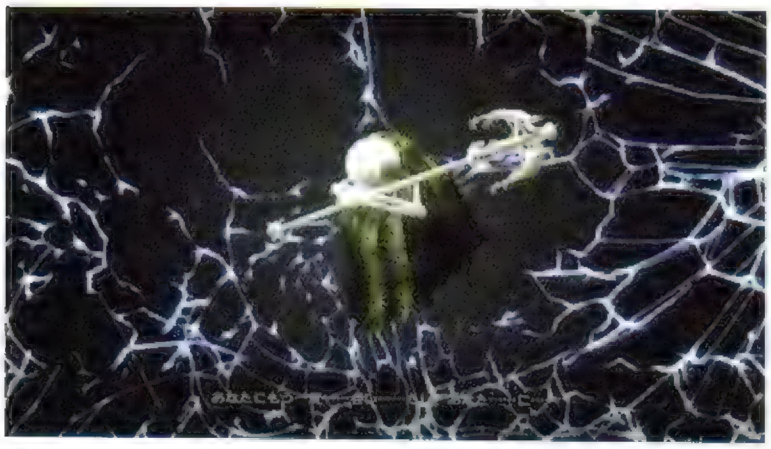
そこから先は何が起きているのか分からなかった。魔法を放つ双子。マモノたちの舞踏会。何度も蘇る巨大なイノシシのマモノ。ろれつが回らなくなる白の書。仮面の人々が助太刀に現れて、王の笑顔が分厚い扉の向こうに消えていく……。
死にもの狂いで進んだ先には、やはりデボルとポポルが待ち受けていた。彼女達は真実を語り始める。
「今、ここにいる全員が、人間に作られた『人間モドキ』なの」
1400年前の人間達が生き残りをかけて実行に移した、「ゲシュタルト計画」と「レプリカント・システム」。ニーア達は人間によって生み出されたニセモノであり、今まで散々殺してきたマモノたちこそが本来の人間だというのだ。アンドロイドの双子は告げる。ニーアの肉体を本来の持ち主たる「人間」に返してもらう、と。
戦いの末、ニーアの一撃に倒れるデボル。彼女の亡骸を抱えて涙を流すポポルに「もうやめよう」と告げたニーアの身勝手な言い分が、半身を失った彼女の心を急速に壊し始めた。エミールはニーアとカイネを城の奥へと送り出し、その場に1人とどまると、すべての魔力を解放してポポルの暴走を抑え込む。きゅっと膝を抱えながら嗚咽を漏らすエミールの姿は、収縮する空間に飲み込まれ、消え去った。
自分達は何者なのか。この戦いはなんなのか。
立ち上がれず、ずっと床にうずくまるニーア。カイネは歩み寄ると、茫然自失の彼を蹴り上げ、立ち上がらせる。
「……行くぞ」「……ああ」
扉を開ける。前に進む。大切なものを取り返すために。

「やめよう？　やめよう？　やめようって？　もう遅ェンだよッ!　何もかもッ」

STOP? STOP? YOU WANT ME TO STOP?
NO ONE STOPS! IT'S WAY TOO LATE TO STOP!

AUFHÖREN? AUFHÖREN? DU WILLST, DASS ICH AUFHÖRE?
NIEMAND HÖRT AUF! ES IST VIEL ZU SPAT ZUM AUFHÖREN!





STORY

Kaine's vision

「オギャア、オギャア!」

丸く小さなマモノ達は、まだ生まれたばかりの赤ん坊だった。ニーア達には笑っているように聞こえるらしい。イノシシの姿をとった巨大なマモノの怒りに、カイネは翻弄される。テュランは彼女の心の色を見透かし、嘲笑う。けしかける。

『仲間を殺されて怒ってるぞ! おまえと同じだ! 憎しみにまみれた存在……俺の大好物だ。カカカカカカッ!』

カイネは両手で剣を振り、マモノの血を浴びながら、静かな口調でテュランの声に応えた。信じるものを見つけた強さを、カイネは体現しようとしていた。

「……そっちも同じだろ。憎しみに、逃げ込んでいるだけだ。寂しくて苦しくて孤独だから、暴力で自分を誤魔化しているだけだ」

テュランが苛立っているのがわかる。左腕が痛いほど滾る。左の瞳までも熱いのは、テュランの負の感情のせいだ。きっと、泣きたいからじゃない。

『俺は、そんなんじゃねえっ!』

テュランの叫びが、カイネの体中に延々とこだましていた。

エミールを失い、ようやく駆け込んだ最上階へと続く回廊。そこでニーアはうずくまるようにして泣いた。立ち上がろうとしない彼に、カイネの中で怒りとも悔しさともつかない感情が一気に膨れ上がる。カイネはニーアに近づくと、勢いのままに彼の腹を蹴り上げた。力なく、なすがままにされる体をそのまま壁に叩きつけ、顔を殴ろうとした。しかしその刹那、我に返った彼女は狼狽気味に身を引く。白くさらさらと流れるような……ひそやかな感情のぬくみを不意に思い出したのだ。だが、その感情を素直に伝える術を、カイネは持ち合わせていなかった。

同じ頃、執拗に生き返るイノシシのマモノと仮面の王が、最後の睨み合いを続けていた。突進してきたイノシシの牙が王の腹を潰すのと、王がイノシシの脳天に槍を突き立てたのはほぼ同時。愛する赤ん坊を守ろうとして戦ったマモノの集合体がイノシシの姿を失い、霧となって消えていく。

「フィー……ア、いま……いく」

誇り高く愚直な仮面の王もまた、愛する者の名を呼び、静かに息を引き取った。

Gestalt Side

ポポルとの戦いで、村での暮らしを思い返し、それゆえに苦しむニーア。

「村でずっといっしょに助け合ってきたのに……あれもすべて芝居だって言うのか?」

だが、その問いかけに答える言葉を、もはやポポルは持ち合わせてはいなかった。

「ごめんね。ごめんね。おにいちゃん……ごめんね」

A ENDING

「ニーアとヨナ」

「やめよう、おにいちゃん。ヨナ、もういいの。他の人のカラダ、いらない。欲しくない」

デボルやポポルを殺めてまでたどり着いた城の最上階。黒の書を破壊され、膝をつく魔王に寄り添ったヨナは、ニーアの知る妹ではなかった。彼女はおぼつかない足取りで、窓際へ歩み寄る。必死の形相で手を伸ばす魔王。しかしヨナを止めることができない。光にさらされた彼女の中から黒いマモノが霧散し、空に吸い込まれるように消えていった。カイネが叫ぶ。

「今だ！　妹に憑いていたマモノは消えた！」

慟哭する魔王。決着をつけるべく、白の書がその存在のすべてをかけて魔王の動きを止めようとする。

「この先は、お前ひとりの戦いだ。……しっかりがんばるのだぞ」

白の書を失い、魔法の力をなくすニーア。己の剣技のみでマモノの王を追い詰めた時、振りかざした剣を持つ手が躊躇する。

この男も自分と同じように、ただ平凡で平和な毎日を望んでいただけなんじゃないか……。

それでも。意を決し、迷いを振り払って一閃する。魔王の体もまた他のマモノ達と同じようにその場から消え失せた。遂にニーアは、魔王を倒したのだ。

ヨナがゆっくりと目を覚ました。意識は幼い頃のまま、体だけが成長したヨナは、物語のお姫さまになったようだと笑顔を見せる。幸せそうな２人に背を向け、立ち去っていくカイネ。彼女を呼び止めようとしたニーアは、ヨナに袖を引かれるまま、空を見上げる。

「おにいちゃん！　見て!!　きれい！」

光に満ちた世界で、兄妹はそれぞれの手を取り、歩き始める……。

I...I'M SORRY, DAD. I DON'T...I DON'T KNOW WHAT TO... I'M SO VERY SORRY...

PARDONNE-MOI, PAPA. JE... JE NE SAIS PAS QUOI... JE SUIS TELLEMENT DÉSOLÉE...

ES TUT MIR LEID, PAPA. ICH WEIS NICHT, WAS ICH ... ES TUT MIR SO LEID...

「ずっといっしょにいてくれて……ありがとう」

THANKS FOR ALWAYS BEING THERE FOR ME.

MERCI D'ETRE TOUJOURS LA POUR MOI.

DANKE, DASS DU IMMER FÜR MICH DA BIST.

BENDING

「ゲシュタルト」

レプリカントであるヨナの体に収まっていたのは、肉体の本来の持ち主であるべき魔王の妹ヨナのゲシュタルトだった。既に意志を持った肉体に入り込んだことで、レプリカント・ヨナの心情を知ったゲシュタルト・ヨナは、光を浴びて自ら死を選び、肉体をレプリカント・ヨナに譲り渡したのだ。

「ヨナ……お前がいない……この世界なんて……」

妹と自らの肉体を取り戻し、「人間」への再生を果たそうとした魔王——ゲシュタルト・ニーアの切なる願いは、彼の絶望と消滅をもって幕を下ろすこととなる。

ヨナを救えず、膝を抱えて泣きじゃくる——魔王の姿は、まだ21世紀だった頃の新宿で、黒の書と契約を交わした少年の日の彼そのものだった。2人で逃げ出し、隠れたスーパーマーケット。たった1枚のクッキーを分けあいながら、一緒に過ごした時間。彼が求めていたのは、2人で過ごせる平和なひとときだけだった。記憶の中に思い出されるデボルとポポルの姿。「ゲシュタルト計画」遂行のために1400年もの間、王として存在しなければならなかった自分と、その目的を遂行するべく存在したマモノ、ロボット、アンドロイド達。何もかもが白く、遠ざかっていく中、ヨナが傍らに駆けてきて無邪気に微笑む。

「ずっといっしょにいてくれて……ありがとう」

それは、すべてからの解放を意味する言葉だったのかもしれない。

一方、その頃。

空の向こうから地表に向かって落下する、ひとつの球体があった。砂にまみれて小気味よく弾んだソレは、人知れず転がり去っていった。ちょっと不気味な球体の長い長い旅路はここから始まるのだが、それはまた別のお話——。

「ずっと、いっしょだ」

WE'LL ALWAYS BE TOGETHER

L'ETINCELLE DE TA LUMIERE LUIRA A JAMAIS EN MOI

WIR WERDEN IMMER ZUSAMMEN SEIN.

ENDING

「最期ノくちづけ」

魔王を倒し、幸せそうなニーアとヨナの元から去りゆくカイネ。しかし、戦いで幾度となく傷ついた体は、既にマモノによって大きく蝕まれていた。侵食はもはやテュラン本人でさえ制御できない段階へと至っていたのだ。

「止められない…… もう俺には止められないんだ！」

カイネの意志とテュランの意志、どちらもが黒く塗りつぶされるようにして、カイネは完全なマモノと化していく。魔力を使って、マモノ化を制御できる者はもういない。暴走寸前の彼女は、最後の望みをニーアに託す。

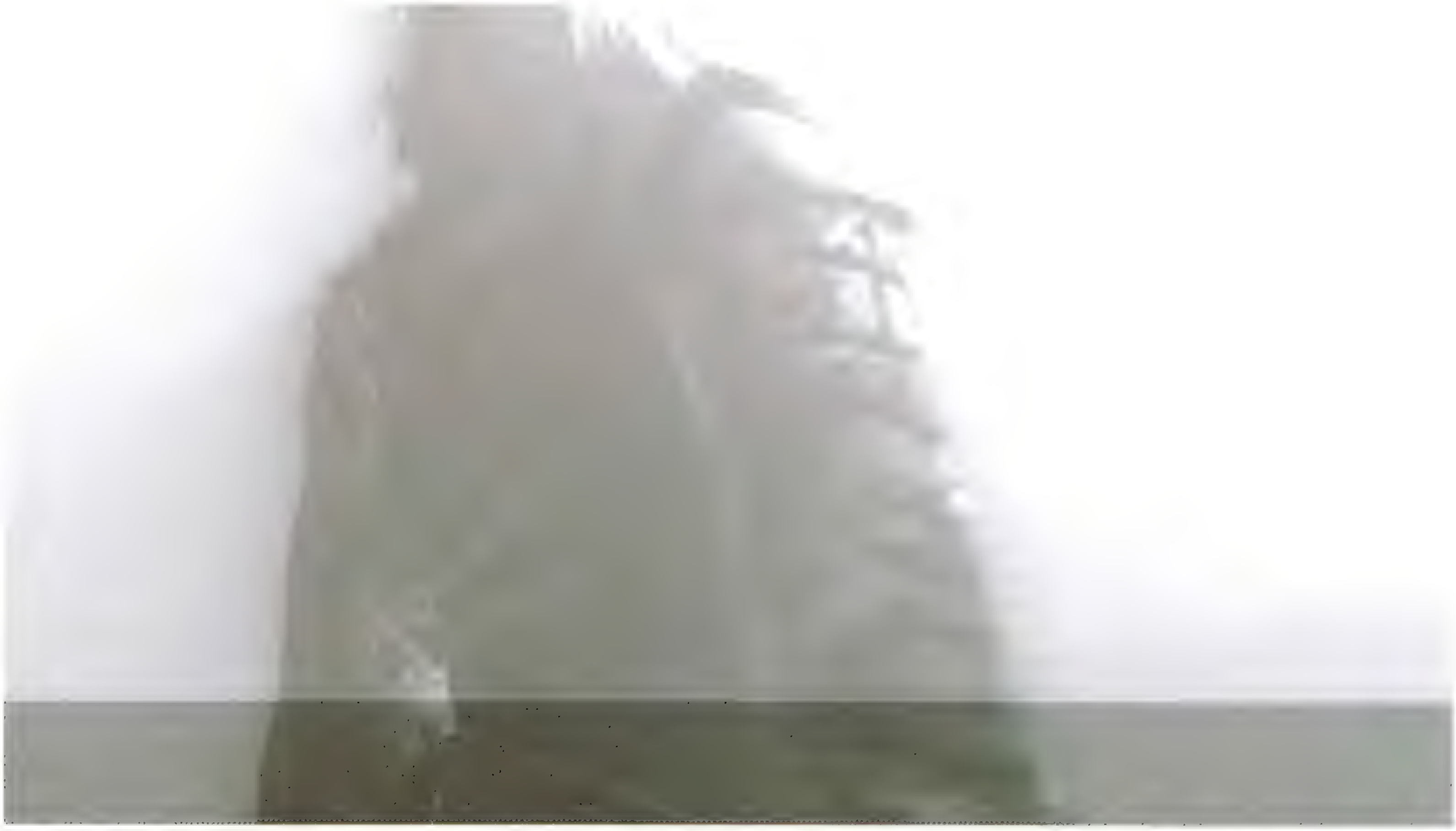
「私を……殺せ」

ニーアは、カイネの胸にその刃を突き立てた。黒い霧となって消えゆくカイネ。その体が形を失う直前、ニーアはそっと彼女に唇を寄せる。

「カイネ……いっしょに帰ろう」

忌まわしい肉体、想い出、記憶、痛み。業苦から解放された彼女がニーアに残したものは、真っ白な月の涙の髪飾りと、心からの感謝の言葉だった。そのすべてが光に包まれ、ニーアの手の中で淡く輝き続ける。

「ありがとう……」

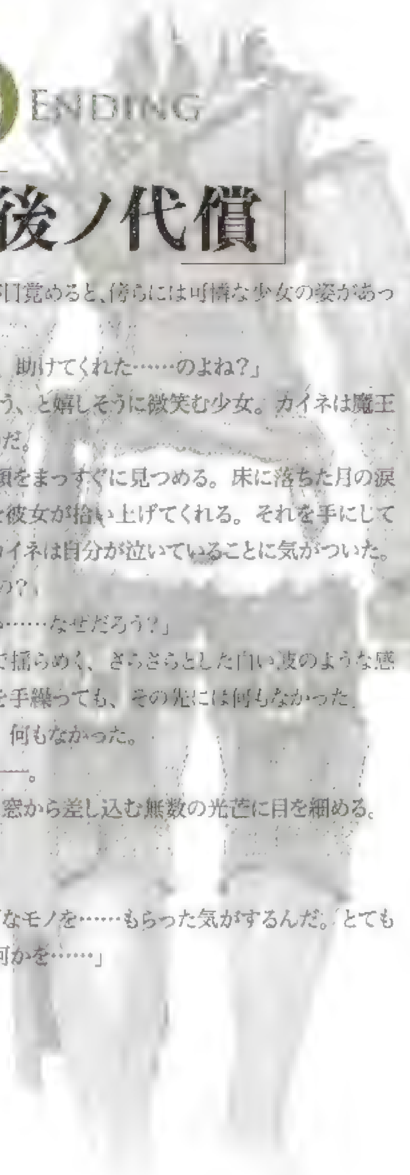


「何か大切なモノを……もらった気がするんだ。とても大切な、何かを……」

It's like I just found something special. Something very special.

C'est comme si j'avais trouvé quelque chose de spécial.Quelque chose d'unique.

Es ist, als hätte ich gerade etwas Besonderes gefunden.Etwas ganz Besonderes



DENDING

「最後ノ代償」

カイネが目覚めると、傍らには可憐な少女の姿があった。

「あなたが、助けてくれた……のよね？」

ありがとう、と嬉しそうに微笑む少女。カイネは魔王を倒したのだ。

少女の顔をまっすぐに見つめる。床に落ちた月の涙の髪飾りを彼女が拾い上げてくれる。それを手にして初めて、カイネは自分が泣いていることに気がついた。

「泣いてるの？」

「そうらしい……なぜだろう？」

心の中で揺らめく、さらさらとした白い波のような感情の記憶を手繰っても、その先には何もなかった。

本当に、何もなかった。

けれど――。

カイネは窓から差し込む無数の光芒に目を細める。

「何か大切なモノを……もらった気がするんだ。とても大切な、何かを……」

THE ABYSS OF 『NIER PROJECT』 VOL.2

『ニーア・プロジェクト』ノ深淵

物語を織り成す登場人物達の個性を、より深く知るための特別企画。メインキャラ・サブキャラともに、さまざまな設定を公開!

●エミール（Emil）、実験兵器７号（No.7）
CV：門脇舞以

白塩化症候群によって凶暴化した「レギオン」への対抗兵器を作り上げる「スノウホワイト計画」。その人体実験のなかで生まれた、７番目の素体。すでに「実験兵器６号」が最強の力を与えられていたが、その抑止力として彼は、６号さえ石化させることのできる「石の目」を授けられる。しかし彼は、その強大な力を制御できず、見たものすべてを石化してしまうようになった。それを食い止めるために、自らの瞳を目隠しによって封じ、常に目を閉じて生活するようになった。特異な能力を持つ自分を卑下していたが、自らをなんのためらいもなく受け入れてくれたニーア（レプリカント・ニーア）とカイネには、無条件の信頼を寄せている。特に、ニーアには「愛」に近い感情を抱いているのだが、ニーアはその気持ちに気づいていない。しかし、同じくニーアへ想いを寄せるカイネには、エミールの気持ちは筒抜けであり、それが彼女を悩ませる一因となっている（エミールにその自覚はない）。その後６号と同化を果たしたことで、より強大な魔力と石化能力を制御可能な力を得るが、外見は醜い骸骨のような姿へと変貌。頭だけになっても生きていけるほどの、強靭な生命力さえ手に入れる。エミールという名前の由来は「ルートヴィッヒ・エミール・グリム（グリム兄弟の末弟）」から。「スノウホワイト（白雪姫）」からの繋がりで命名された（開発当初は、より直球に「スノウ」という名前で呼ばれていた）。

●ハルア（Halua）、実験兵器６号（No.6）
CV：—

エミールの姉。エミールによく似た可憐な美少女で、弟をとても可愛がっていた。とある施設でその肉体を改造され、最強の兵器「実験兵器６号」に生まれ変わる。しかし、改造されてなお、人としての心が残っていたため、暴走。その強大な魔力は研究者達ではとても制御できない代物だった。結果、弟であるエミールもハルアの監視役として改造されることになってしまう。最後はエミールの願いを察し、彼に自らの力を託して消滅した。名前の由来は、中東諸国で好まれるお菓子から。なお、開発当初はエミールではなく、このハルアがパーティーメンバーとなる企画案も存在していた。

●仮面の王子（Prince of Facade）
仮面の王（King of Facade）
CV：綾里まる／重松洋佑

「掟」を遵守する「仮面の人」を率いる者。先代が黒文病で命を落としたことで失墜した、国家としての信頼を早く回復させるため、王の証である「仮面」を入手すべく、砂の神殿へと乗り込む。そこで彼を助けに来たニーア（レプリカント・ニーア）と出逢い、固い友情で結ばれる。掟は大切な秩序であるが、それに束縛されているだけでは先へと進めないことを本能的に理解している。幼なじみであるフィーアとの結婚式の最中に、狼によって彼女の命を奪われ、ニーア達と共に狼の群れを強襲。見事、復讐を果たす。自身のために身体を張ってくれたニーアには深く感謝しており、魔王の城で窮地に陥っている彼を助けるため、手勢を連れてマモノへと戦いを挑んだ。なお、本名はドイツ語で「6」を意味する「Sechs（ゼクス）」。

●フィーア（Vier）
CV：綾里まる

幼い頃、顔面に負ったヤケドを理由に家族に捨てられ、仮面の街へと奉公に出された少女。戸籍を持たない者に課せられた「言葉を発してはならない」という掟に従い、街の者とは身振り手振りで会話している。幼い頃、狼に襲われていたところをカイネに助けられた過去を持ち、彼女を恩人として尊敬している。また、自らを「最初の友達」と呼んでくれた仮面の王子に一途な想いを寄せており、15歳の時にその想いが結実。彼と結婚して王妃になることとなった。しかし、その結婚式の最中に突然襲ってきた狼から、王の命を守るために、その若い命を散らす。名前の由来はドイツ語で「4」を意味する「Vier（フィーア）」。

●仮面の副官（Adviser）
CV：林理幹

先代の王の時代から、仮面の王に付き従ってきた老兵で、彼の副官を務めている。仮面の街に伝わる「掟」に詳しい生き字引的な存在で、奔放な仮面の王は頭を悩ます頭痛の種。しかし、彼の王としての素質は誰よりも認めており、だからこそ口やかましく接する部分も。仮面の王もそれを理解しているからか、副官には全幅の信頼を寄せている。本名はドイツ語で「9」を意味する「ノイン（Neun）」。

●ロボット山の兄
『ニーア レプリカント』：ジミニー（Jiminy）、
『ニーア ゲシュタルト』：ジェイコブ（Jakob）
CV：成瀬誠

ロボット山のふもとで弟を養いながら暮らす、しっかり者の少年。母が情夫と共に失踪してからは、ロボット山に入っては金属や機械部品を入手し、それを利用して武器を強化することを商売にし、生計を立てている。母親が家を出た理由や、その死を知ってはいるが、弟の前では気丈に振る舞う強さを持つ。ニーア（レプリカント・ニーア）と接していく過程で、ヒドイ母親であっても慕っていた自分に気がつく。最後は、ロボット山で弟の過失による機械の崩落に巻き込まれ、命を落とした。なお、彼はプラットフォームによって名前が異なっている。ジミニーという名前の由来は、童話「ピノッキオの冒険」に登場するジミニー・クリケットから。

●ロボット山の弟：ギデオン（Gideon）
CV：田村睦心

ロボット山で兄と２人で暮らす少年。かねてから兄に甘えており、弟という立場を利用したわがままな言動が目立っていたが、母親がいなくなってからは、兄への過剰な依存心が芽生えた。しかし、その兄を自らの過失から失ってしまったことで、人格が少しずつ崩壊。兄の死をロボットのせいであったと思い込むことでなんとか自我を保ちつつ、そのロボットへと復讐するために、強力な武器を作り続けるようになる。なお、事故で兄が命を落とした際、その死体を瓦礫から引っ張り出そうとして腕を引きちぎってしまった記憶がトラウマになっている。それ以降、自分の腕を自傷するようになった彼は、その行為が行き過ぎて左腕が義手になった。名前の由来は、童話「ピノッキオの冒険」に登場する猫から。

●ロボット山の兄弟の母親：ブルー（blue）

暴力的だった夫の元から逃げ出し、子ども達と暮らすも、一向に楽にならない暮らしに嫌気が差し、兄弟に暴力をふるっていた。子育てや仕事、料理などもろくにしなかったので、生活は当時から兄であるジミニーが支えていた。自分に言い寄る若い男と知り合ったことで、子ども達を捨て、ロボット山を越えて逃亡しようと画策。しかし、ロボット山の奥で防衛システムにより無残にも殺される。名前の由来は、童話「ピノッキオの冒険」でピノッキオへ命を吹き込んだブルー・フェアリーから。

●母親と駆け落ちした男：カルロ（Carlo）

ロボット山のふもとで暮らす女性・ブルーと駆け落ちした男。若く、向こう見ずで野心ある性格のためか、ブルーに子どもの兄弟を捨てて別の新天地を目指そうと声をかける。ブルーの子ども達に対する愛情は一切ない。名前の由来は童話「ピノッキオの冒険」の作者であるカルロ・コッローディから。

●灯台の老婆：アースラ（Ursula）
CV：和田みちる

海岸の街の灯台で暮らしている老婆。口やかましく頑固で、意地悪な言動が多く、街の住民からは疎ましく思われている。ニーア（レプリカント・ニーア）達にも色々な用事を言いつけ、こき使う。だが、そんな彼女も「遠い国でケガを負い、帰って来れなくなった夫」の話をする時だけは、あどけない少女のような顔を見せる。本当は、もうその夫は死亡しているのだが、その事実には気づいていない。黒文病が進行しているための不安や焦燥感から、海を渡って夫の元へ行きたいと願うが、最後までその望みはかなわないまま、命を落とす。

●郵便配達員：ハンス（Hans）
CV：安元洋貴

仕事に真面目な郵便配達員。誰からも理解を得ようともせず、１人で灯台に寝起きしているアースラのことを心配している。彼女の夫がすでに他界していることを知りつつも、それを伝えることができず、本当に正しいことなのかどうかもわからないまま、夫のフリをして書いた手紙を渡し続けている。このいびつで偽善的な行動は、彼の父親の代から続いている習慣となっており、ハンス自身、自分の意志ではもう辞めることができなくなっていた。真実を告げないままに老婆が死んだことに、安堵と悔恨が入り混じった複雑な感情を抱いている。名前の由来は「人魚姫」の作者であるハンス・クリスチャン・アンデルセンから。

Grimoire NieR
-Project Gestalt & Replicant System-

PlayBack NieR

SYSTEM CAPTURE ●[システム攻略]

効率的なストーリーの進行に役立つシステムの詳細を解説していく。コレクション要素でもあるワードやアイテムの入手方法なども濃密に掲載。ゲームをプレイする際に目を通しておいてもらいたい。

本作は、ストーリーの進行と、その節目で発生する強大な敵(ボス)との戦いが軸となっている。武器やワードといったコレクション要素、人々から依頼されるクエストなどのやり込み要素も奥が深い。また、本作には壮大なバックストーリーが存在し、ゲームの各所で数々のエピソードを垣間見ることができる。世界の隅々まで楽しんでみよう。

崩壊体となった巨大なマモノ達や、マモノを補佐するアンドロイドなどが、ボスとしてニーアの行く手を遮る。

GAME SYSTEM [ゲームシステム]

ストーリーは前編と、それから5年後の後編に区切られている。後編を終了するとエンディングとなるが、全4種のエンディングをすべて見るには最低でも3周のプレイが必要だ。本書ではストーリーを24のブロックに分けている。以降のページでローマ数字(Ⅳなど)が示されている箇所は、該当するストーリー攻略チャートも参照してもらいたい。武器とワードの収集率、クエスト達成率100%を目指す場合は、下記のページを参考に。

✣コンプリートガイド

ストーリー攻略	P104
武器収集	P82
ワード収集	P86
クエスト	P140

進行状況のセーブとHPの回復は各地に点在するポストで行う。ロードはオプション画面から行える。

難易度

難易度は、New Gameで始めた時に最初に選択する。難易度の違いで下のような変化がある。タイトル画面のSettingでいつでも変更できるので、ストーリーを進行する時はEASY、アイテムを収集する場合はHARDにするといったこともできる。

✣難易度の影響(NORMAL時のステータス=1.0)

EASY

- 主人公の最大HP→1.5倍
- MPの回復速度→2.0倍
- 敵の魔法弾のダメージ→0.5倍
- コンティニュー時⇒HPとMPが全快

NORMAL

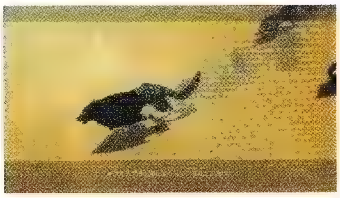
- コンティニュー時→HPとMPは直近のセーブデータの状態

HARD

- 主人公の最大HP→0.7倍
- 敵のアイテムドロップ率⇒1.5倍
- 敵の攻撃頻度が上昇
- 敵の攻撃力→2周目以降は5.0倍
- 敵の最大HP→3.0倍(2周目以降は15.0倍)
- 敵のアーマー耐久力が3.0倍(2周目以降は15.0倍))
- ガードブレイク耐久力が上昇
- 鎧を付けている敵が吹き飛びにくい
- タイムゲージの点灯時間が0.66倍
- コンティニュー時→HPとMPは直近のセーブデータの状態

2周目以降

2周目以降のプレイは、カイネの心情やマモノ側から見たイベントが織り込まれるカイネ編となる。ストーリー後編のXⅣ(P121)から始まり、前回クリア時の状態がほぼ引き継がれるため、1周目よりも楽に進められる。3周目以降のCエンディング、Dエンディングを見るには特定の条件が必要なので、下を参考にプレイしよう。



2周目以降は「マモノ憑き」のカイネの視点でストーリーが展開され、モンスターの会話内容が判明する。

✣2周目以降に引き継がれるもの

- 経験値
- 武器と武器レベル
- アイテム(ストーリーにかかわる一部を除く)
- お金
- クエストの達成状況
- プレイ時間

✣2周目以降の変化

Aエンディング — 条件:1周目をクリアする

↓

カイネ編 — 条件:クリアデータをセーブし、LOAD GAMEから選択して開始する
内容:カイネの石化を解除する場面から始まり、随所にイベントが追加される
※ 2周目以降は必ずカイネ編になる

↓

Bエンディング — 条件:2周目をクリアする

↓

最終暴走カイネ戦 — 条件:3周目以降、武器を30種類以上入手した状態で魔王を倒す
内容:魔王を倒したあとに最終暴走カイネとの戦闘が追加される

↓

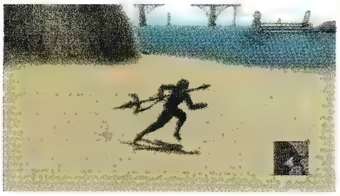
Cエンディング — 条件:最終暴走カイネを倒し「カイネの命を絶ち、業苦から解放してやる。」を選択する

Dエンディング — 条件:最終暴走カイネを倒し「自らの存在と引き替えに、カイネを人間にする。」を選択する

ここからP94までは、『ニーア レプリカント』で獲得できるトロフィー(PS3)と『ニーア ゲシュタルト』で獲得できる実績(Xbox 360)の獲得条件を掲載している。すべてのトロフィー/実績の獲得を目指し、取り逃しているものを確認してみよう。

NIER'S ACTION
[ニーアのアクション]

アクションを大きく分けると、攻撃、魔法、防御、回避、ジャンプ、アクセスとなる。このうちアクセスは状況やキー入力の組み合わせでアクションの内容が変化する。



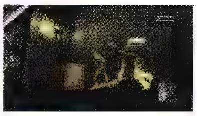
アクションの基本は移動すること。歩く、走る、アクセスでハシゴにつかまった時の上下移動が行える。

✣アクセスで行える主なアクション

セーブ:ポストを調べてデータをセーブする。
会話:人々と会話をする。頭上に吹き出しが出ている人物は、ストーリー進行かクエストのどちらかに関係している。
開く:門や扉を開けて通り抜ける。
受け取る:ニーアの家の郵便受けから手紙を受け取る。送られてくる手紙は、主にストーリー進行にかかわる。
調べる:ロボット山のエレベーターのスイッチを押してエレベーターを作動させたり、ゴンドラを起動したりする。
採取:フィールドの光っている場所で採取をして、アイテムを入手する。
捕まえる:動き回っているネズミやトカゲを捕まえて、アイテムを入手する。
剥ぎ取る:獣系の敵を倒したあとの死骸からアイテムを剥ぎ取る。

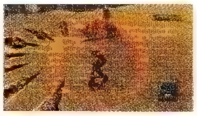
✣ニーアの主なアクション

攻撃
武器で攻撃する。敵との戦闘や木箱を破壊する時に行う。



防御(ガード)
敵の攻撃を防御して耐える。防御できない攻撃もある。

弾き返し(ジャストガード)
敵の攻撃を直前で防御すると、弾き返して敵に隙ができる。



魔法
習得後に特定のボタンに割り当てて使用できる。主に戦闘で使う。

回避
素早い動きの回転移動。敵の攻撃を引き付けるとかわしやすい。

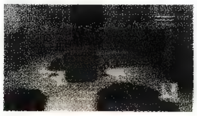
回り込み回避
敵の近くで敵の方向へ回避を行うと、素早く背後に回り込む。

ジャンプ
段差を上る時や攻撃をかわすために使用。2回連続で行える。

受身
吹き飛ばされた時にジャンプを行うと素早く体勢を立て直す。

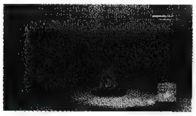
壁キック
ジャンプで壁に接近した時に回避を行うと、壁を蹴って反転する。

つかむ
○ボタンを押したままにすると、目の前のオブジェクトを掴み続ける。

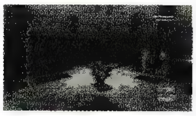


動かす
オブジェクトを掴んだまま移動すると、前後に動かせる。

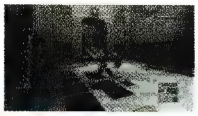
離す
○ボタンを離すとオブジェクトから手を離し、自由に動ける。



持つ
爆弾を持ち上げ、持った状態で自由に移動できる。



置く
立ち止まって○ボタンを押すと、爆弾を足元に置く。



投げる
移動しながら○ボタンを押すと、爆弾を前方に投げる。

システムメニュー

システムメニューのうち、「白の書」と「魔法/アビリティ」は白の書を仲間にしたあと(Ⅱ-10クリア後)に選択できる。「魔法/アビリティ」は、各魔法、防御、回避を4つのボタンに割り当てることができる。「オプション」は、セーブデータのロードをしたり、カメラの操作を変更したりと、各種設定が行える。「命令」を設定した際の効果は、右の表の通りである。

オプションで「敵体力バー」をONにすると、敵のHPを表示させることができる。オススメの機能だ。

✣システムメニュー「白の書」の内容

Map:現在地や目的地が表示される。
Item:所持しているアイテムを確認できる。
Quest:クエストの受領、進行状況を確認可能。
Weapon:入手した武器を閲覧、装備できる。
Word Edit:入手したワードを、武器、魔法、体術に割り当てられる。
Memo:ステータスや入手したワード、釣り記録など、さまざまなデータを閲覧できる。
Key:ストーリー後編で謎の石片を入手した時に出現。謎の石片の収集状況を確認できる。

✣命令の種類と効果

種類	命令	効果
獣	呼ぶ	羊、ヤギ、鹿、乗れるイノシシが近くに寄ってくる
カイネ	カイネ、攻めろ!	ニーアから離れて、自由に敵を探して攻撃する
	カイネ、援護だ!	ニーアが攻撃した敵に対して攻撃する
	カイネ、防御だ!	ガードし、それ以外何もしなくなる
エミール	エミールは攻撃してくれ!	ニーアから離れて、自由に敵を探して攻撃をする(攻撃魔法重視)
	エミールは援護してくれ!	ニーアが攻撃した敵に対して攻撃する(攻撃、回復魔法)
	エミールは防御に回れ!	回復魔法のみを使うようになる
仮面の人	王が危ない!守るんだ!	王の周囲に集まってガードし、それ以外何もしなくなる
	今だ 全員で攻めるぞ	分散して敵を追いかけ、武器による攻撃重視で戦う
	押されているぞ.回復に専念しろ!	その場にとどまってHPを回復する

GRIMOIRE NIER TROPHY&RESULTS

伝説の「白の書」	白の書を手に入れる。
ワイルドな仲間	カイネが仲間に加わる。
大人しい仲間	エミールが仲間に加わる。

NIER'S WEAPON
[ニーアの武器]

武器は、片手剣、両手剣、槍の3種類。ストーリー前編は片手剣のみ、後編に突入すると残る2種類の武器が登場する。主にストーリーの進行、ショップで購入、クエストの達成、木箱の破壊などで入手でき、もし前編で取り逃しても後編で揃えられる。

各武器の攻撃方法は、攻撃と特殊攻撃、ジャンプと回避のボタン入力を組み合わせた7種類。このうちチャージ攻撃は、連続攻撃の何発目でチャージへ移行するかによって効果が変動する。扱いやすい2～3種の攻撃を使い分けて、効率よく戦っていこう。また、すばやく敵に攻撃を当てると、チェイン数がカウントされる。チェイン数に応じて右表の通り入手経験値などが増加するので、積極的に狙おう。

✣チェイン数の増加による影響

チェイン数	入手経験値	血の吸収によるMP回復量
0-9	100%	1.0倍
10-19	110%	1.2倍
20-29	130%	1.4倍
30-39	160%	1.6倍
40-49	200%	1.8倍
50以上	300%	2.0倍

このほかチェインレベルが上がると、武器を振る速さ・武器が敵に当たった際の切れ味が向上する。

✣武器の入手方法

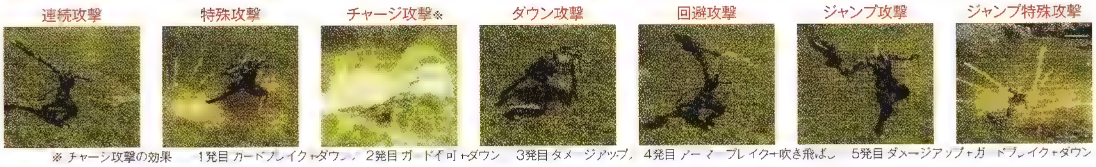
	武器名	入手方法
片手剣	鉄パイプ	プロローグ:初期装備/QUEST 70の東京で入手/2周目クリア
	名もなき刀工の剣	ストーリー前編 初期装備
	ゆりの葉の剣	ニーアの村の武器屋で購入
	涅槃の短剣	石の神殿 2Fで入手
	月光と闇	V 05を達成
	輪廻転生	Ⅷ-19を達成
	地竜の鉤爪	ストーリー後編:仮面の街の武器屋で購入
	背信の刃	洋館で入手
	百獣の剣	ニーアの村の武器屋で購入
	信義	Ⅸ 14以降2人の村人を助けて村長と話す/ストーリー後編:崖の村で購入
	古の覇王	XXI-03を達成
	不死鳥の短剣	ストーリー後編:海岸の街の武器屋で購入
	迷宮の声	QUEST.53を達成
	愚者の抱擁	ダウンロードコンテンツ「15Nightmares」ステージ3をクリア
両手剣	天叢雲剣	ストーリー後編 初期装備
	断罪の斧	ストーリー後編 ニーアの村の武器屋で購入
	双子の牙	ストーリー後編:洋館の地下施設で入手
	不浄なる斧	ストーリー後編 海岸の街の武器屋で購入
	百獣の剣王	ストーリー後編 石の神殿 屋上で入手
	鉄塊	XX 05を達成
	不死鳥の大剣	ストーリー後編:魔王の城 庭で入手
	迷宮の歌	QUEST 67を達成
	愚者の慟哭	ダウンロードコンテンツ「15Nightmares」ステージ8をクリア
槍	侘寂	ストーリー後編 初期装備
	王位簒奪者の槍	ストーリー後編 海岸の街の武器屋で購入
	王妃の玉座	ストーリー後編 石の神殿 外周で入手
	日出国の魔刃	ストーリー後編 ニーアの村の武器屋で購入
	百獣の双槍	ストーリー後編 ロボット山 1F-2で入手
	兵士長の聖槍	ストーリー後編 仮面の街の武器屋で購入
	草原の竜騎槍	ストーリー後編 魔王の城 螺旋階段で入手
	不死鳥の槍	ストーリー後編 仮面の街の武器屋で購入
	迷宮の息	QUEST.52を達成
	愚者の盟約	ダウンロードコンテンツ「15Nightmares」ステージ13をクリア

✣各武器の攻撃方法と戦い方

片手剣

敵に近づいて連続攻撃を決めていくのが基本の戦い方。連続攻撃は最高5発。繰り出すのが遅い5発目を出さずに特殊攻撃へつなぎ、再び1発目を繰り出すとスムーズに攻撃し続けられる。敵の攻撃には回避を合わせて回避攻撃を当て、連続攻撃につなげよう。ガードをする敵は、特殊攻撃で崩してから攻撃するとよい。

連続攻撃　特殊攻撃　チャージ攻撃※　ダウン攻撃　回避攻撃　ジャンプ攻撃　ジャンプ特殊攻撃

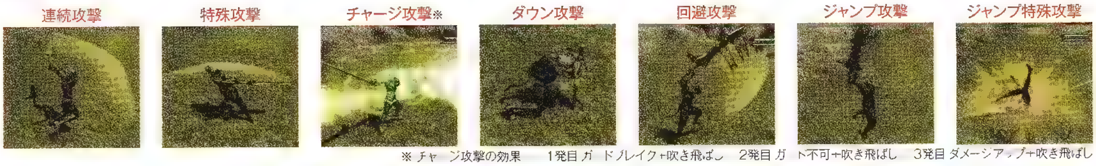


※ チャージ攻撃の効果　1発目 ガードブレイク+ダウン　2発目 ガード不可+ダウン　3発目 ダメージアップ　4発目 アーマーブレイク+吹き飛ばし　5発目 ダメージアップ+ガードブレイク+ダウン

両手剣

武器を振る動作が遅いので、低空の（ジャンプと攻撃のボタンをほぼ同時に押す）ジャンプ攻撃から連続攻撃につなげると攻撃しやすい。また、同様に低空からのジャンプ特殊攻撃も強力だ。周囲に敵が少ないなら前者、敵に囲まれているときは後者と使い分け、攻撃後の隙は回避（→回避攻撃）につないでキャンセルするとよい。

連続攻撃　特殊攻撃　チャージ攻撃※　ダウン攻撃　回避攻撃　ジャンプ攻撃　ジャンプ特殊攻撃



※ チャージ攻撃の効果　1発目 ガードブレイク+吹き飛ばし　2発目 ガード不可+吹き飛ばし　3発目 ダメージアップ+吹き飛ばし

槍

素早く前進しながら攻撃し、小型の敵を吹き飛ばす効果がある特殊攻撃とジャンプ特殊攻撃が非常に優秀。敵を前方に捉えてこれらの攻撃を決め、攻撃の隙を回避（→回避攻撃）でキャンセルしよう。この繰り返しだけでどのような敵とも十分に戦えるが、敵が複数集まってきた時は、攻撃範囲が広い回避攻撃を使うとまとめてダメージを与えやすい。

連続攻撃　特殊攻撃　チャージ攻撃※　ダウン攻撃　回避攻撃　ジャンプ攻撃　ジャンプ特殊攻撃

※ チャージ攻撃の効果　1発目 ガードブレイク+吹き飛ばし　2発目 ガード不可+吹き飛ばし　3発目 ダメージアップ+吹き飛ばし

GRIMOIRE NIER TROPHY&RESULTS

解放	カイネを石化から解放する。
鍵	魔王の城への鍵を完成させる。
変わり行く世界	魔王を倒す。

武器のステータスと強化レシピ

武器は最大Lv.4まで強化することができ、Lvに応じて多くのステータスが変動する。基本的にはプラスの効果であり、敵に与えるダメージが大きくなると考えてよい。

武器の強化はロボット山の兄弟の店で行う。Lvごとに必要な強化レシピの素材と、1000Gのお金が必要になる。例外として、名もなき刀工の剣、および鉄塊の2つは、ストーリーの進行上でLv2に強化することになる。

✣武器のステータス表の見方

攻撃力：ニーアの武器による攻撃に上乗せされる数値で、武器のLvによって数値が変動する。数値が高いほど多くのダメージを与える。
魔力：ニーアの魔法による攻撃に上乗せされる割合で、武器のLvによって数値が変動する。数値が高いほど魔法のダメージが大きくなる。
ガードブレイク攻撃力：敵のガードを崩す攻撃力に上乗せされる数値で、武器のLvによって数値が変動する。数値が高いほど敵のガードを崩しやすくなる。
アーマーブレイク攻撃力：敵のアーマーを破壊する攻撃力を補正する数値。武器のLvによって数値が変動する。数値が高いほど敵のアーマーを壊しやすくなる。
ノックバック耐久力：攻撃を当てた時の敵の後退距離を示す数値で、武器のLvによる変動はない。数値が高いほど遠くまで後退させる。
重量：武器を振る速さに影響し、Lvによって重さが変動する武器も存在する。武器の重さが軽いほど、武器を速く振ることができる。

✣武器のステータス

	武器名	攻撃力				魔力				ガードブレイク攻撃力				アーマーブレイク攻撃力				ノックバック耐久力	重量			
		Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4		Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
片手剣	鉄パイプ	179	179	217	266	30%	30%	40%	50%	30	30	30	30	100	100	102	103	7%	軽い	軽い	軽い	軽い
片手剣	名もなき刀工の剣	100	112	152	204	0%	10%	20%	30%	30	30	30	30	100	100	101	109	7%	軽い	軽い	軽い	軽い
片手剣	ゆりの葉の剣	123	146	187	250	20%	30%	40%	60%	30	50	50	70	101	102	104	106	9%	軽い	普通	普通	重い
片手剣	涅槃の短剣	106	125	160	213	0%	10%	20%	40%	50	50	50	50	106	113	113	123	8%	普通	普通	普通	普通
片手剣	月光と闇	109	128	165	217	10%	10%	20%	40%	50	50	50	10	105	111	111	118	5%	普通	普通	普通	とても軽い
片手剣	輪廻転生	115	132	169	221	10%	10%	30%	40%	10	10	10	10	104	105	106	108	5%	とても軽い	とても軽い	とても軽い	とても軽い
片手剣	地竜の鉤爪	142	163	209	271	30%	40%	50%	60%	90	90	70	50	101	102	103	104	8%	とても重い	とても重い	重い	普通
片手剣	背信の刃	139	179	231	255	20%	30%	40%	50%	70	70	70	70	101	102	103	105	9%	重い	重い	重い	重い
片手剣	百獣の剣	172	221	282	313	40%	50%	60%	70%	70	70	70	70	100	101	102	103	9%	重い	重い	重い	重い
片手剣	信義	147	189	240	266	20%	30%	40%	50%	10	30	30	50	100	101	103	104	8%	とても軽い	軽い	軽い	普通
片手剣	古の覇王	194	245	271	283	30%	50%	50%	50%	10	10	10	10	102	103	104	106	5%	とても軽い	とても軽い	とても軽い	とても軽い
片手剣	不死鳥の短剣	240	300	332	346	50%	70%	70%	80%	50	50	50	50	100	101	102	103	8%	普通	普通	普通	普通
片手剣	迷宮の声	112	128	147	313	10%	10%	20%	60%	90	90	90	90	104	103	105	108	11%	とても重い	とても重い	とても重い	とても重い
片手剣	愚者の抱擁	200	277	289	400	30%	50%	60%	80%	90	90	90	90	103	103	106	109	11%	とても重い	とても重い	とても重い	とても重い
両手剣	天叢雲剣	295	339	571	659	20%	30%	30%	40%	170	170	170	170	121	127	131	136	10%	軽い	軽い	軽い	軽い
両手剣	断罪の斧	364	418	700	807	40%	30%	40%	40%	230	230	230	230	107	109	111	147	20%	重い	重い	重い	重い
両手剣	双子の牙	312	358	595	686	20%	30%	40%	50%	170	200	230	230	122	136	145	142	20%	軽い	普通	重い	重い
両手剣	不浄なる斧	384	442	729	841	40%	30%	40%	50%	200	230	280	280	156	168	163	209	25%	普通	重い	とても重い	とても重い
両手剣	百獣の剣王	329	378	620	715	20%	30%	40%	50%	230	230	230	230	130	146	148	189	20%	重い	重い	重い	重い
両手剣	鉄塊	200	389	633	730	0%	30%	40%	50%	120	320	320	320	126	139	146	139	25%	とても軽い	凄く重い	凄く重い	凄く重い
両手剣	不死鳥の大剣	400	646	715	760	30%	40%	50%	50%	200	200	200	200	122	130	132	137	15%	普通	普通	普通	普通
両手剣	迷宮の歌	223	257	295	860	10%	10%	20%	60%	280	280	280	280	129	144	147	148	25%	とても重い	とても重い	とても重い	とても重い
両手剣	愚者の慟哭	400	730	760	999	30%	50%	50%	80%	280	280	280	280	136	165	182	169	25%	凄く重い	凄く重い	凄く重い	凄く重い
槍	侘寂	221	254	312	368	20%	30%	40%	50%	80	80	80	80	104	105	107	109	8%	軽い	軽い	軽い	軽い
槍	王位簒奪者の槍	364	418	510	600	40%	50%	60%	70%	50	80	100	100	101	102	103	115	10%	とても軽い	軽い	普通	普通
槍	王妃の玉座	234	268	325	383	20%	30%	40%	50%	100	120	120	150	107	109	111	113	14%	普通	重い	重い	とても重い
槍	日出国の魔刃	384	442	531	625	40%	50%	60%	70%	100	120	120	150	120	126	125	135	14%	普通	重い	重い	とても重い
槍	百獣の双槍	247	284	339	399	20%	30%	40%	50%	120	120	120	120	111	118	118	132	12%	重い	重い	重い	重い
槍	兵士長の聖槍	467	553	652	693	50%	60%	70%	80%	120	120	150	150	107	108	110	110	14%	重い	重い	とても重い	とても重い
槍	草原の竜騎槍	300	353	416	442	30%	40%	50%	60%	100	120	120	150	107	108	110	111	14%	普通	重い	重い	とても重い
槍	不死鳥の槍	490	576	679	721	50%	60%	70%	80%	100	100	100	100	107	108	109	109	10%	普通	普通	普通	普通
槍	迷宮の息	168	192	221	460	10%	10%	20%	60%	150	150	150	150	110	110	112	116	14%	とても重い	とても重い	とても重い	とても重い
槍	愚者の盟約	300	416	433	600	30%	50%	60%	80%	150	150	150	150	109	110	111	115	14%	とても重い	とても重い	とても重い	とても重い

✣武器の強化レシピ

	武器名	Lv2の強化レシピ	Lv3の強化レシピ	Lv4の強化レシピ
片手剣	鉄パイプ	凹んだ金属バット×5／壊れた腕×8	凹んだ金属バット×8／壊れた腕×15／錆びたバケツ×10	凹んだ金属バット×6／壊れた腕×20／錆びた塊×5
片手剣	名もなき刀工の剣	チタン合金×3	チタン合金×2／磨り減ったネジ×10／壊れた腕×3	チタン合金×2／凹んだ金属バット×1／単純な機械×1
片手剣	ゆりの葉の剣	チタン合金×3	チタン合金×2／壊れたアンテナ×7／大きな歯車×1	チタン合金×2／錆びたネックレス×2／パイライト×1
片手剣	涅槃の短剣	チタン合金×1／錆びた包丁×2	チタン合金×1　壊れた腕×3　金鉱×2	チタン合金×1／謎のスイッチ×3／パイライト×1
片手剣	月光と闇	チタン合金×1／歯の欠けたノコギリ×1	チタン合金×1／割れたレンズ×1／歯の欠けたノコギリ×1	チタン合金×1／錆びた包丁×2／パイライト×1
片手剣	輪廻転生	鉄鉱×4／歪んだ指輪×1	鉄鉱×10，大きな歯車×1／壊れたバッテリー×1	鉄鉱×20／動かない腕時計×3／アンバー×1
片手剣	地竜の鉤爪	鉄鉱×8／サソリの爪×10	鉄鉱×8／粘土×3／壊れた土器×2	鉄鉱×10／粘土×15／アンバー×1
片手剣	背信の刃	銅鉱×10／単純な機械×1	銅鉱×15／機械油×2／錆びた塊×1	銅鉱×20／パイライト×1／錆びた塊×1
片手剣	百獣の剣	鉄鉱×12／複雑な機械×1	鉄鉱×20／複雑な機械×1／機械油×1	鉄鉱×15／パイライト×2／水晶×1
片手剣	信義	銀鉱×3，壊れたアンテナ×30	銀鉱×5／精巧な機械×1／天然ゴム×1	銀鉱×4／モルダバイト×1／チタン合金×4
片手剣	古の覇王	銀鉱×4／壊れたモーター×10	銀鉱×6／動かない腕時計×3／水晶×2	銀鉱×5／モルダバイト×1／形状記憶合金×2
片手剣	不死鳥の短剣	銀鉱×6／巨大な卵×2	銀鉱×6，驚の卵×1　割れたイヤリング×2	銀鉱×6／黒真珠×5／アンバー×2
片手剣	迷宮の声	フローライト×1	フローライト×2	フローライト×3
片手剣	愚者の抱擁	ダマスカス×1	ダマスカス×1	ダマスカス×1
両手剣	天叢雲剣	鉄鉱×10	鉄鉱×18／壊れたバッテリー×4／錆びたネックレス×1	鉄鉱×20／割れたイヤリング×1／モルダバイト×1
両手剣	断罪の斧	銅鉱×10	銅鉱×15／錆びた包丁×3／くすんだ腕輪×1	銅鉱×18／止まった時計×2／メテオライト×1
両手剣	双子の牙	銀鉱×3／精巧な機械×1	銀鉱×5／動かない腕時計×2／止まった時計×1	銀鉱×10／謎のスイッチ×3／メテオライト×1
両手剣	不浄なる斧	銀鉱×4／単純な機械×1	銀鉱×8／割れたレンズ×2／歪んだ指輪×1	銀鉱×12／歯の欠けたノコギリ×2／アンバー×1
両手剣	百獣の剣王	金鉱×1／複雑な機械×1	金鉱×1／複雑な機械×1／機械油×1	金鉱×3／アンバー×1／単純な機械×2
両手剣	鉄塊	形状記憶合金×1	形状記憶合金×2／錆びた塊×2／凹んだ金属バット×1	形状記憶合金×3／パイライト×1／精巧な機械×2
両手剣	不死鳥の大剣	金鉱×2／巨大な卵×2	金鉱×3／驚の卵×2／複雑な機械×1	金鉱×4／黒真珠×5／モルダバイト×1
両手剣	迷宮の歌	フローライト×1	フローライト×2	フローライト×3
両手剣	愚者の慟哭	ダマスカス×1	ダマスカス×1	ダマスカス×1
槍	侘寂	鉄鉱×2	鉄鉱×2／歪んだ指輪×3／貴金属のピアス×1	鉄鉱×4／水晶×2／パイライト×1
槍	王位簒奪者の槍	鉄鉱×1	鉄鉱×2／大きな歯車×2／くすんだ腕輪×1	鉄鉱×5／割れたレンズ×2／パイライト×1
槍	王妃の玉座	鉄鉱×5／水晶×3	鉄鉱×10／貴金属のピアス×2　壊れたモーター×1	鉄鉱×13／貴金属のピアス×1／モルダバイト×1
槍	日出国の魔刃	銀鉱×1／大きな歯車×2	銀鉱×2／錆びた包丁×2／錆びたネックレス×1	銀鉱×3／くすんだ腕輪×1／パイライト×1
槍	百獣の双槍	銀鉱×1／複雑な機械×1	銀鉱×2／複雑な機械×1　機械油×1	銀鉱×3／モルダバイト×1／精巧な機械×1
槍	兵士長の聖槍	銀鉱×2／動かない腕時計×2	銀鉱×4／謎のスイッチ×3／割れたイヤリング×1	銀鉱×4／モルダバイト×1／複雑な機械×1
槍	草原の竜騎槍	銀鉱×3／パイライト×1	銀鉱×4／パイライト×3／真珠×1	銀鉱×5／メテオライト×3／単純な機械×1
槍	不死鳥の槍	金鉱×1／巨大な卵×2	金鉱×2／驚の卵×1／動かない腕時計×1	金鉱×3／黒真珠×5／モルダバイト×1
槍	迷宮の息	フローライト×1	フローライト×2	フローライト×3
槍	愚者の盟約	ダマスカス×1	ダマスカス×1	ダマスカス×1

GRIMOIRE NIER TROPHY&RESULTS

チェインキング	連続攻撃 50 チェインを達成する。
チェインマスター	連続攻撃 100 チェインを達成する。
大魔道士	魔法を 8 種習得する。

SYSTEM CAPTURE ●[システム攻略]

NIER'S MAGIC
[ニーアの魔法]

ニーアは「封印されし言葉」を集めるごとに、魔法を習得する。小魔法を発動するか、チャージをするとMPを消費し、時間の経過で徐々に回復する(ほかにも2つの回復方法が存在)。魔法の性能はそれぞれ異なるので、以下を参考に効果的な使用方法を覚えよう。

✣魔法の発動の仕組み

小魔法	**ボタンを軽く押して離す** ボタンをすぐに離すと小魔法が発動し、一定量のMPを消費する。
チャージ	**ボタンを押したままにする** チャージの時間で魔法が強化されていき、強化に応じてMPを消費する。
↓ 大魔法	**ボタンを離す** 強化された大魔法が発動する。この時はMPを消費しない。

✣時間の経過以外によるMP回復の仕組み

魔法弾の打ち消し：敵が撃ってくる魔法弾を武器で攻撃すると、魔法弾が消滅する。魔法弾を1つ打ち消すごとにMPが「1」回復する。

血の吸収：マモノ系の敵を武器で倒すと、血を吸収するエフェクトが発生する。倒した敵が球体なら「20」、その他の場合は「10」のMPが回復する。

✣各魔法のデータと使い方

黒の弾

連射可能な魔法弾を撃ち続ける魔法。1発ごとの攻撃力は低いが、MPの消費量が少なく、MPが残り少なくなるとMPを消費せずに撃ち続けられる点が特長。離れた位置にいる敵を攻撃する場合や、敵が撃ってくる無数の魔法弾を打ち消すのに便利である。

小魔法

攻撃力 0.36　MP消費量 10

効果：攻撃力が高い魔法弾を1発だけ前方に撃ち出す。画面中央に撃つので、カメラの調整で着弾点をコントロールできる。

チャージ

攻撃力 0.18　MP消費量 5(毎秒)

効果：攻撃力の低い魔法弾を前方に撃ち続け、同時に大魔法をチャージする。チャージ中でも移動でき、撃つ方向を操作できる。

大魔法

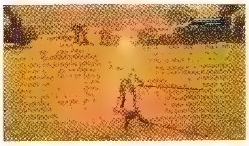
攻撃力 0.36　MP消費量 15

効果：攻撃力が高い魔法弾を同時に5発撃ち出す。魔法弾は放射状に放たれ、近くの敵を追尾する。

黒の幻影

射程が長く、魔法を発動すると一瞬で敵に到達する点が特長。小型の敵に当てると確実に吹き飛ばせるので、複数の敵と戦う状況に役立つ魔法だ。連続攻撃を繰り出しながらニーアを敵の方向に向け、最後の締めで発動すると敵に当てやすい。

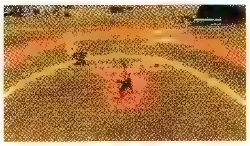
小魔法



攻撃力 2　MP消費量 20

効果：正面に幻影を飛ばし、敵を斬りつける。幻影の速度はかなり速く、カメラの調整で幻影を飛ばす方向をコントロールできる。

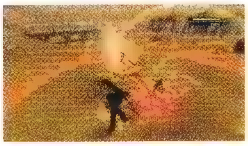
チャージ



攻撃力 —　MP消費量 30(毎秒)

効果：ニーアを中心に魔法のフィールドが広がり、フィールド内の敵をサーチする。MPがなくなると自動的に大魔法を発動。

大魔法



攻撃力 2　MP消費量 —

効果：サーチした敵に幻影を飛ばして斬りつける。幻影は、サーチしたすべての敵を1回ずつ攻撃し、攻撃が終わると消滅する。

黒の手

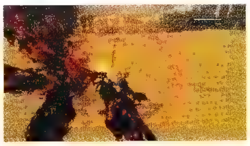
射程は短いが攻撃範囲が広く、魔法攻撃力が高い。連続攻撃を狙う時の起点として発動したり、大ダメージを与える目的で武器による攻撃の合間に繰り出したりと用途は幅広く、通常の敵、ボス戦を問わず主力としてオススメ。また、空中を飛んでいる敵にも有効だ。

小魔法

攻撃力 4　MP消費量 30

効果：画面の前方を巨大な手で殴りつける。射程は短く、前方にいる敵をある程度追尾する。アーマーブレイクの効果も付加。

チャージ



攻撃力 —　MP消費量 20(1本)

効果：その場に立ち止まり、チャージするごとに周囲に待機している腕が増える。最大5本まで出現させることが可能。

大魔法

攻撃力 4+衝撃波1　MP消費量 —

効果：チャージで出現させた複数の腕で敵を殴りつけ、同時に周囲に衝撃波を発生させる。アーマーブレイクの効果も付加。

黒の槍

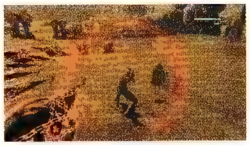
射程が長く、敵の魔法弾を打ち消しながら貫通する。特殊なカメラ演出のおかげでチャージ中に照準を定めやすい点が特長だ。溜めた槍をまとめて当てられるため、ボス戦での主力となる。特にピンポイントでボスの弱点やアタックゲージを狙う場合に役立つ。

小魔法

攻撃力 1.7　MP消費量 30

効果：その場に立ち止まって前方に巨大な槍を投げる。カメラを調整すると、撃ち出す方向をコントロールできる。

チャージ



攻撃力 —　MP消費量 15(1本)

効果：その場に立ち止まり、最大8本まで槍を増やせる。チャージ中はスロー になり、カメラの操作で撃ち出す照準を調整できる。

大魔法

攻撃力 1.7　MP消費量

効果：チャージ中に調整した照準に向かって、増やした槍を1本ずつ順に撃ち出す。撃っている最中もカメラの操作で照準を変えられる。

ワードマスター	50%のワードを手に入れる。
武器コレクター	全ての武器を手に入れる。
みんなのお手伝い	クエストを10個以上クリアする。

黒の旋舞

魔法弾がニーアの周囲を回転し、敵の接近や魔法弾を防いでくれる。大魔法時の効果範囲の広さが特長だ。敵に周囲を囲まれやすい北平原や南平原での戦いで有効な魔法である。進行方向に敵の集団が見えたタイミングで大魔法を発動しておくと、より安全に戦える。

小魔法

攻撃力 0.025　MP消費量 10

効果：周囲を回転する魔法弾を出現させる。最大4つまで設置でき、一定時間が経つと消滅するほか、別の魔法を発動すると飛び散る。

チャージ

攻撃力 0.025　MP消費量 40(毎段)

効果：ニーアの周囲に大きめのブレードが設置されていく。最大4つ(2段階)まで設置でき、MPが足りない場合はその時点で発動する。

大魔法

攻撃力 0.025　MP消費量 —

効果：チャージで出現させたブレードを回転させる。一定時間が経つと消滅するほか、効果中に別の魔法を発動すると飛び散る。

黒の暴食

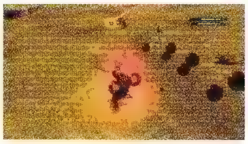
黒の轟壁と同様に、魔法弾をまき散らしてくるボス戦で役立つ魔法。小魔法を連発すると、魔法弾をばら撒かれても比較的自由に移動できる。大魔法は、魔法弾をまとめて吸収できる状況で使用したい。MPがなくなる前に敵の方向を向いて魔法弾を撃ち出そう。

小魔法

攻撃力 —　MP消費量 1

効果：敵の魔法弾を跳ね返すバリアを5方向に出現させる。バリアは一瞬で消滅するが、ボタンを連打して持続的な使用も可能。

チャージ



攻撃力 —　MP消費量 20(毎秒)

効果：敵の魔法弾を吸収するオーラを発生させる。チャージ中でも移動でき、MPがなくなると自動的に大魔法を撃ち出す。

大魔法

攻撃力 0.4　MP消費量 -

効果：ニーアが向いている方向に魔法弾を撃ち出す。魔法弾は、敵の魔法弾を1つ吸収するごとに与えるダメージが1割ずつ増加する。

黒の轟壁

魔法弾をまき散らしてくるボス戦で活躍する。その場にとどまる魔法陣(3段階以下)は、魔法弾を防ぎながら別の魔法を最大までチャージしたい状況で有効。発動後も自由に移動できるバリア(4段階目)は、敵に近づいて武器で攻撃したい際に役立つ。

小魔法

攻撃力 —　MP消費量 10

効果：ニーアの目の前に敵の魔法弾を防ぐ魔法陣を発生させる。魔法陣はその場に設置され、一定時間が経つと消滅する。

チャージ

攻撃力 —　MP消費量 20(毎段)

効果：その場に立ち止まってチャージし、最大4段階まで魔法陣を強化できる。チャージ中は魔法弾を防ぐ効果はない。

大魔法

攻撃力 —　MP消費量 —

効果：チャージで3段階まで強化した魔法陣をその場に設置し、4段階目はニーアの周囲を覆うバリアを発生させる。

黒の処刑

槍1本あたりの攻撃力はやや低めだが、1体の敵に複数の槍がヒットするので、小型の敵の集団をまとめて倒しやすい点が特長。発動が速く、離れた位置まで届く小魔法の方が扱いやすく、敵の集団をある程度引き付けてから繰り出すのが有効だ。

小魔法

攻撃力 0.9　MP消費量 25

効果：ニーアの前方に向かって地面から立て続けに槍が出現し、敵を串刺しにする。槍は合計10本出現する。

チャージ

攻撃力 —　MP消費量 30(毎段)

効果：その場に立ち止まり、槍が飛び出す方向が増える。槍が出る方向には魔法陣が出現し、最大8方向まで増加する。

大魔法

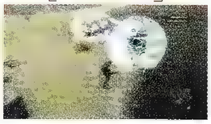
攻撃力 0.9　MP消費量 —

効果：チャージで魔法陣が出現した方向にいっせいに槍が飛び出す。槍は1方向につき5本出現し、射程は小魔法よりも短い。

CHECK! カイネ、エミール、敵の魔法

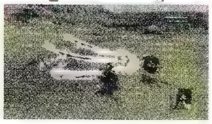
カイネとエミールは、性能の違う魔法を3種類ずつ習得しており、ニーアが指定した命令やその時の状況によって使い分ける。敵が使用する魔法は、通常の赤い魔法弾と特殊な黒い魔法弾があり、赤い魔法弾はニーアの魔法で打ち消したり吸収したりできるが、黒い魔法弾には一方的に撃ち負けてしまう。

[カイネ]



すべて攻撃魔法。魔法陣から放つ魔法がもっとも攻撃力が高い。

[エミール]



攻撃魔法を中心に、回復魔法を使用することもできる。

[敵]

敵ごとに複数の射出パターンがあり、魔法弾の配列が違う。

GRIMOIRE NIER TROPHY&RESULTS

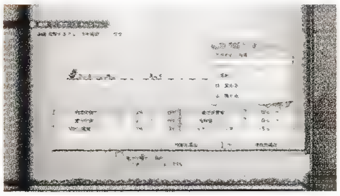
人助けの有名人	クエストを 20 個以上クリアする。
仕事請負人	クエストを 30 個以上クリアする。
資産家	1000000 Gを手に入れる。

SYSTEM CAPTURE ●[システム攻略]

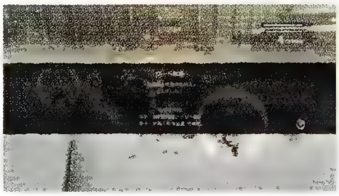
WORD EDIT
[ワードエディット]

ワードは、敵を倒した時にドロップされたものを、自動で入手する。武器、魔法、体術それぞれに前部専用と後部専用のワード各1種を割り当ることで効果を発揮するシステムだ。

各ワードの効果とそれを発揮できるターゲットは右のように決まっている。後部のワードの効果にある特殊効果「麻痺」「弱体化」「MP吸収」などは、割り当てるとLv.1の特殊効果が得られ、前部に特殊効果「Lv.○」の効果を持つワードを組み合わせると、そのレベルに応じた効果を発揮する。



オススメは「アイテムドロップ率」の強化。回復系アイテムを入手しやすくなるため、ストーリーの進行に役立つ。



QUEST.70(クリア後)は、取り逃したワードの多くを入手できる可能性がある特徴的なクエスト。

✣ワードの効果とワードエディットターゲット

ワードの効果	ターゲット
武器攻撃力 ガードブレイク攻撃力 アーマーブレイク攻撃力 経験値 アイテムドロップ率 特殊効果 特殊効果_v	武器
魔法攻撃力 アーマーブレイク攻撃力 魔法消費量 経験値 アイテムドロップ率 特殊効果 特殊効果_v	魔法
ノックバック耐久力 腕力 物理防御力 魔法防御力 MP回復量	体術

✣ワードエディットターゲットの前部に割り当て可能なワード一覧

ワード	効果	ドロップする主な敵
死の	武器攻撃力+2%	III:軽格闘戦士(崖の村) 100%
屍の	武器攻撃力+4%	V 軽攻群剣士(南平原) 20%
愚の	武器攻撃力+6%	X:軽攻群剣士(南平原・曇り) 7%
呪の	武器攻撃力+8%	QUEST 66 超重迎撃魔弾手(砂の神殿) 100%
命の	武器攻撃力+10%	XII:軽攻群剣士(南平原) 10%
祝の	武器攻撃力+12%	XV 軽格闘戦士(鎧)(北平原・晴れ) 8%/QUEST 69 超重迎撃魔弾手(砂漠) 100%
天の	武器攻撃力+15%	XIII:軽格闘戦士(洋館 地下施設) 3%
光の	武器攻撃力+20%	XV 軽格闘戦士(鎧)(石の神殿 屋上) 5%/XV 軽格闘戦士(鎧)(北平原・曇り) 5%
聖の	武器攻撃力+25%	XXII:軽格闘戦士(鎧)(北平原・晴れ) 1%
生の	武器攻撃力+30%	XXI 軽攻群剣士(鎧)(魔王の城 3) 1%
深淵の	ガードブレイク攻撃力+2%	VIII:重攻戦士(防)(崖の村) 100%
漆黒の	ガードブレイク攻撃力+4%	VI 軽攻群剣士(北平原・曇り) 30%
常闇の	ガードブレイク攻撃力+6%	X:重攻戦士(防)(南平原・曇り) 12%
暗闇の	ガードブレイク攻撃力+8%	X 重攻戦士(防)(ニーアの村) 10%
薄闇の	ガードブレイク攻撃力+10%	XIII:超重重撃剣士(洋館 地下施設) 100%
残光の	ガードブレイク攻撃力+12%	XIV 軽魔術師(鎧)(北平原・晴れ) 17%
月光の	ガードブレイク攻撃力+15%	QUEST.57 速撃魔術師(洋館書庫) 100%
陽光の	ガードブレイク攻撃力+20%	XV 軽魔弾手(鎧)(石の神殿 屋上) 5%/XXI 遊撃魔術師(北平原・曇り) 5%
一閃の	ガードブレイク攻撃力+25%	XIV 重攻戦士(鎧)(南平原・晴れ) 2%
閃光の	ガードブレイク攻撃力+30%	XXI 遊撃魔術師(鎧)(石の神殿 外周) 1%
音楽を愛するロバと	魔法攻撃力+2%	VII:軽魔弾手(崖の村) 100%
蛙の王様と	魔法攻撃力+4%	VI 軽魔弾手(北平原・曇り) 8%
7匹の真っ白な子山羊と	魔法攻撃力+6%	X 軽攻群剣士(南平原・曇り) 7%
甘いお菓子の家と	魔法攻撃力+8%	XI 速撃剣士(ニーアの村) 10%
茨の城の眠り姫と	魔法攻撃力+10%	XII:速撃剣士(鎧)(ニーアの村) 9%
青い鳥の羽根と	魔法攻撃力+12%	X 速撃剣士(砂の神殿) 7%
塔の上の長い髪の少女と	魔法攻撃力+15%	XIII:重攻戦士(洋館 地下施設) 5%
灰かぶり姫と	魔法攻撃力+20%	XV 重攻戦士(鎧)(南平原・曇り) 3%
白雪姫の毒林檎と	魔法攻撃力+25%	XVI:軽格闘戦士(鎧)(北平原・曇り) 1%
泡になった人魚と	魔法攻撃力+30%	XVII:速撃剣士(崖の村) 1%
第一の福音の	アーマーブレイク攻撃力+2%	XII 超重重撃剣士(砂の神殿) 45%
第二の予言の	アーマーブレイク攻撃力+4%	XI 軽格闘戦士(洋館 地下施設) 8%
第三の精霊の	アーマーブレイク攻撃力+6%	XIV:軽攻群剣士(鎧)(南平原・曇り) 7%
第四の経典の	アーマーブレイク攻撃力+8%	XV 速撃剣士(鎧)(石の神殿 内部) 10%
第五の輪廻の	アーマーブレイク攻撃力+10%	XVI:軽魔弾手(鎧)(北平原・晴れ) 17%
第六の恩寵の	アーマーブレイク攻撃力+12%	QUEST 56 超重鉄槌戦士(石の神殿 1F) 100%
第七の原罪の	アーマーブレイク攻撃力+15%	XXII 遊撃魔術師(石の神殿 内部) 5%
第八の贖罪の	アーマーブレイク攻撃力+20%	XVII 速撃剣士(崖の村) 9%
第九の使徒の	アーマーブレイク攻撃力+25%	XXI 飛行魔術師(鎧)(石の神殿 外周) 3%
第十の戒めの	アーマーブレイク攻撃力+30%	XX 重攻戦士(鎧)(魔王の城 2) 1%
斬血の刃と	ノックバック耐久度+2%	V:重攻戦士(防)(南平原) 9%
紋書の解と	ノックバック耐久度+4%	IV 軽格闘戦士(北平原・曇り) 8%/X 軽魔弾手(砂の神殿) 20%
雷撃の牙と	ノックバック耐久度+6%、特殊効果「Lv.2」	X:重攻戦士(防)(南平原・曇り) 12%
黒雀の翼と	ノックバック耐久度+8%、特殊効果「Lv.3」	XI 速撃剣士(鎧)(ニーアの村) 10%
武神の剣と	ノックバック耐久度+10%、特殊効果「Lv.4」	XV 超重迎撃魔弾手(石の神殿 内部) 40%
煉獄の理と	ノックバック耐久度+12%、特殊効果「Lv.5」	XI 軽攻群剣士(南平原) 4%
双刀の王と	ノックバック耐久度+15%、特殊効果「Lv.6」	XII 軽格闘戦士(洋館 地下施設) 3%
天翼の舞と	ノックバック耐久度+20%、特殊効果「Lv.7」	XV 軽攻群剣士(鎧)(石の神殿 屋上) 5%/XXI 軽格闘戦士(鎧)(北平原・晴れ) 5%
真紅の爪と	ノックバック耐久度+25%、特殊効果「Lv.8」	XI 軽魔弾手(鎧)(砂漠) 3%
業炎の罰と	ノックバック耐久度+30%、特殊効果「Lv.9」	XXI 重攻戦士(鎧)(魔王の城 2) 1%
餓えし亡者の	腕力+2%	III:重攻戦士(防)(崖の村) 100%
消えし敗者の	腕力+4%	VII 速撃剣士(砂の神殿) 14%
弱き隠者の	腕力+6%、特殊効果「Lv.2」	X 超重遊撃戦士(南平原・曇り) 35%
儚き愚者の	腕力+8%、特殊効果「Lv.3」	X 重攻戦士(ニーアの村) 10%
滅びし弱者の	腕力+10%、特殊効果「Lv.4」	XII:速撃剣士(砂の神殿) 9%
熱き武者の	腕力+12%、特殊効果「Lv.5」	XI 軽魔弾手(洋館 地下施設) 13%
猛き覚者の	腕力+15%、特殊効果「Lv.6」	XV 軽格闘戦士(鎧)(石の神殿 屋上) 20%/XVI 軽格闘戦士(鎧)(北平原・曇り) 10%
荒れし勝者の	腕力+20%、特殊効果「Lv.7」	XVI 軽格闘戦士(鎧)(北平原・曇り) 2%
統べし王者の	腕力+25%、特殊効果「Lv.8」	XVII 速撃剣士(鎧)(崖の村) 2%
強き覇者の	腕力+30%、特殊効果「Lv.9」	XXIV 重攻戦士(鎧)(魔王の城 3) 3%

PLAY

GRIMOIRE NIER TROPHY&RESULTS

文武両道	最後のサウンドノベルを読む。
A エンディング	A エンディングを見る。
B エンディング	B エンディングを見る。

ワードの効果

種類	効果
武器攻撃力	武器の攻撃力が上昇する
魔法攻撃力	魔法の攻撃力が上昇する
腕力	腕力が上昇する
ガードブレイク攻撃力	ガードブレイク攻撃力が上昇する
アーマーブレイク攻撃力	アーマーブレイク攻撃力が上昇する
ノックバック耐久度	連続攻撃中にダメージを受けても中断させられにくくなる
物理防御力	物理防御力が上昇する
魔法防御力	魔法防御力が上昇する
MP回復量	MPの回復速度が上昇する
魔法消費量	魔法のMP消費量が減少する

種類	効果
経験値	得られる経験値が上昇する
アイテムドロップ率	アイテムのドロップ率が上昇する
特殊効果Lv	付加された特殊効果のレベルが変化する
特殊効果	武器や魔法に特殊効果が付加される
麻痺	敵を麻痺させ、一定時間行動不能にする
混乱	敵を混乱させ、一定時間敵味方関係なく攻撃させる
毒	敵を毒に侵し、一定時間HPの5%のダメージを与え続ける
弱体化	敵の攻撃力を50%ダウンさせる
MP吸収	攻撃を当てるとニーアのMPが一定量回復する
HP吸収	攻撃を当てるとニーアのHPが一定量回復する

特殊効果のLv別の発動確率と効果時間

特殊効果	Lv 1	Lv 2	Lv 3	Lv 4	Lv 5	Lv 6	Lv.7	Lv.8	Lv.9
麻痺	5%/3秒	8%/3秒	10%/3秒	13%/5秒	15%/5秒	18%/5秒	20%/10秒	22%/10秒	25%/10秒
混乱	5%/5秒	8%/5秒	10%/5秒	13%/5秒	15%/10秒	18%/10秒	20%/10秒	22%/15秒	25%/20秒
毒	5%/30秒	8%/30秒	10%/30秒	13%/30秒	15%/30秒	18%/30秒	20%/30秒	22%/60秒	25%/90秒
弱体化	5%/5秒	8%/5秒	10%/5秒	13%/5秒	15%/10秒	18%/10秒	20%/10秒	22%/15秒	25%/20秒

HP吸収、MP吸収のLv別吸収率(与えたダメージに対する割合)

特殊効果	Lv 1	Lv 2	Lv 3	Lv 4	Lv 5	Lv 6	Lv 7	Lv 8	Lv 9
HP吸収	2%	3%	5%	6%	8%	10%	12%	15%	20%
MP吸収	60%	78%	95%	113%	130%	148%	165%	183%	200%

ワードエディットターゲットの後部に割り当て可能なワード一覧

ワード	効果	ドロップする敵
が、歌を口ずさむ	魔法消費量－2%	II：軽格闘戦士(北平原・曇り) 6%
が、瞼を静かに閉じる	魔法消費量－4%	V 軽攻群剣士(南平原) 5%
が、指先から崩れる	魔法消費量－6%	VIII 軽攻群剣士(北平原・曇り) 4%
が、その手を奪う	魔法消費量－8%	XI 速撃剣士(ニーアの村) 5%
が、牙で切り裂く	魔法消費量－10%	XII 軽格闘戦士(北平原) 40%
が、毒を喉に流し込む	魔法消費量－12%	XI 重攻戦士(防)(南平原) 3%
が、目を焼き尽くす	魔法消費量－15%	XII 超重重撃剣士(洋館 地下施設) 20%
が、両足をもぎ取る	魔法消費量－20%	XIV 重攻戦士(鎧)(南平原・晴れ) 2%
が、首と胴を切り離す	魔法消費量－25%	XV 軽魔弾手(鎧)(石の神殿 屋上) 3%／XXII 遊撃魔術師(北平原・曇り) 3%
が、心臓を抜き去る	魔法消費量－30%	XXI 速撃剣士(鎧)(石の神殿 外周) 1%
に、掴む、強く、絞める	経験値+2%	VIII 超重鉄槌戦士(砂の神殿) 30%
に、怨恨、憎悪、討伐	経験値+4%	X 重攻戦士(洋館) 30%
に、壊す、割る、砕く	経験値+6%	XI：速撃魔術師(ニーアの村) 60%
に、撃つ、撃つ、撃つ	経験値+8%	XI 速撃魔術師(北平原・曇り) 10%
に、重圧、重圧、潰す	経験値+10%	QUEST.67 超重迎撃魔弾手(砂の神殿) 100%
に、抗う、歯向う、果てる	経験値+12%	XIV 軽攻群剣士(鎧)(南平原・曇り) 10%
に、斬る、裂く、千切る	経験値+15%	XV：軽攻群剣士(鎧)(石の神殿 屋上) 20%／XXII 軽格闘戦士(鎧)(北平原・晴れ) 10%
に、深く、深く、刺す	経験値+20%	XI 軽魔弾手(鎧)(砂漠) 3%
に、削る、切る、刻む	経験値+25%	XVIII 速撃剣士(鎧)(崖の村) 3%
に、殺す、殺す、殺す	経験値+30%	XXII 重攻戦士(鎧)(魔王の城 2) 1%
の狂った調律	アイテムドロップ率+2%	III 軽魔弾手(崖の村) 20%
の悲しみソナタ	アイテムドロップ率+4%	VII 速撃剣士(砂の神殿) 9%
の孤独なアリア	アイテムドロップ率+6%	X：重攻戦士(洋館) 7%
の悲劇のポルカ	アイテムドロップ率+8%	XI 速撃魔術師(北平原) 40%
の逆行カノン	アイテムドロップ率+10%	XXII 超重迎撃魔弾手(石の神殿 内部) 14%
の失われた楽章	アイテムドロップ率+12%	XI 軽格闘戦士(洋館 地下施設) 20%
の溢れる無限旋律	アイテムドロップ率+15%	XIV 超重遊撃戦士(鎧)(南平原・晴れ) 20%
の満ち足りた鎮魂歌	アイテムドロップ率+20%	XXI 飛行魔術師(鎧)(砂漠) 8%
の喜劇のトレモロ	アイテムドロップ率+25%	XVIII 速撃剣士(崖の村) 3%
の平和の調べ	アイテムドロップ率+30%	XXI 速撃剣士(鎧)(石の神殿 屋上) 1%
は、変わる	物理防御力+2%、特殊効果「麻痺」	IV：軽格闘戦士(北平原・曇り) 30%／IX 軽魔弾手(砂の神殿) 20%
は、離れる	物理防御力+4%、特殊効果「混乱」	V 軽魔術師(崖の村) 100%／QUEST 70 重攻戦士(防)(東京) 3%
は、去る	物理防御力+6%、特殊効果「毒」	XI 重攻戦士(防)(ニーアの村) 30%
は、過ぎる	物理防御力+8%、特殊効果「弱体化」	QUEST.53 超重遊撃戦士(鎧)(北平原) 100%
は、消える	物理防御力+10%、特殊効果「MP吸収」	XXII 超重迎撃魔弾手(石の神殿 内部) 14%
は、失う	物理防御力+12%、特殊効果「HP吸収」	XIV 軽魔術師(鎧)(北平原・晴れ) 10%
は、崩れる	物理防御力+15%	XIV 重攻戦士(鎧)(南平原・曇り) 3%
は、壊れる	物理防御力+20%	XV 速撃剣士(鎧)(石の神殿 屋上) 2%
は、死ぬ	物理防御力+25%	XXII 速撃剣士(鎧)(石の神殿 内部) 3%
は、滅びる	物理防御力+30%	XXI 遊撃魔術師(石の神殿 内部) 1%
ハ、悲劇ノ終焉トナル	魔法防御力+2%、特殊効果「毒」	VI：軽魔弾手(北平原・曇り) 30%
ハ、幸薄ク命ヲ散ラス	魔法防御力+4%、特殊効果「麻痺」	VII 超重鉄槌戦士(砂の神殿) 25%
ハ、絶望ノ淵ニ立ツベシ	魔法防御力+6%、特殊効果「混乱」	XI：重攻戦士(ニーアの村) 7%
ハ、命運ガ尽キル	魔法防御力+8%、特殊効果「弱体化」	XIV 軽格闘戦士(鎧)(北平原・晴れ) 3%
ハ、運命ニ翻弄サレル	魔法防御力+10%、特殊効果「MP吸収」	XV 超重迎撃魔弾手(石の神殿 内部) 20%
ハ、数奇ナ運命ヲ辿ル	魔法防御力+12%、特殊効果「HP吸収」	XII 超重重撃剣士(洋館 地下施設) 80%
ハ、幸福ノ王子ヲ想フ	魔法防御力+15%	XV 速撃剣士(鎧)(石の神殿 内部) 3%
ハ、運ガ味方スル	魔法防御力+20%	QUEST 67 超重迎撃魔弾手(砂の神殿 大広間) 100%
ハ、幸運ニモ死ヲ免レル	魔法防御力+25%	XVI 軽魔弾手(鎧)(北平原・晴れ) 2%
ハ、強ナル運ヲ受ケ給フ	魔法防御力+30%	XXI 遊撃魔術師(北平原・曇り) 1%
と甘く囁く人形	MP回復量+2%、特殊効果「混乱」	V 重攻戦士(防)(南平原) 30%
と泣き叫ぶ白鳥	MP回復量+4%、特殊効果「毒」	V 軽魔弾手(崖の村) 50%／QUEST 70 軽攻群剣士(東京) 3%
と歓喜に怯える騎士	MP回復量+6%、特殊効果「麻痺」	X：超重遊撃戦士(南平原・曇り) 50%
と苦悩と恍惚の処刑人	MP回復量+8%、特殊効果「弱体化」	X 速撃魔術師(ニーアの村) 40%
と火あぶりの姫	MP回復量+10%、特殊効果「MP吸収」	XII 超重重撃剣士(砂の神殿) 10%
と類い稀なる無知な王	MP回復量+12%、特殊効果「HP吸収」	QUEST 55 超重鉄槌戦士(鎧)(南平原) 100%
と影に呑まれた使徒	MP回復量+15%	XIV 超重遊撃戦士(鎧)(南平原・晴れ) 40%
と半狂乱と虚偽の天使	MP回復量+20%	XV 速撃剣士(鎧)(石の神殿 屋上) 2%
と慈愛と腐敗の悪魔	MP回復量+25%	XVIII 速撃剣士(崖の村) 4%
と空虚な全能の神	MP回復量+30%	XXI 速撃魔術師(鎧)(石の神殿 屋上) 1%

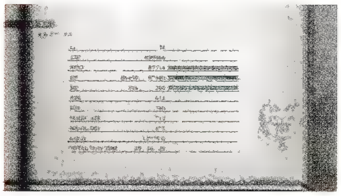
GRIMOIRE NIER TROPHY&RESULTS

C エンディング	C エンディングを見る。
D エンディング	D エンディングを見る。
伝説の庭師	伝説の花を育てる。

SYSTEM CAPTURE ●[システム攻略]

LEVEL & STATUS
[レベルとステータス]

ニーアは、敵を倒すと経験値を獲得し、一定値まで溜めるとレベルが上がる。レベルが上がると右のようにステータスも上がり、同時に仲間のカイネとエミールのレベルも上がる。ニーアのHPがなくなるとゲームオーバーとなってしまうが、仲間のHPがなくなるとその場にしばらく倒れ込み、一定時間後にエフェクトが出て復活する。なお、レベルアップ時は、HPとMPが全回復する。



次のレベルまでの経験値は「白の書」→「MEMO」→「ステータス」の画面で確認可能。

ステータス表の見方

レベル：キャラクターの強さを示す。
必要経験値：レベルを上げるために必要な経験値。敵を倒すことで獲得できる。
最大HP：HPの最大値。攻撃を受けたり、毒に侵されたりするとHPが減る。回復アイテムの使用などで回復する。
最大MP：MPの最大値。魔法を使用するごとにMP消費量ぶん減少する。時間の経過、マモノ系の敵を倒した際の血の吸収、レベルアップなどで回復する。
武器攻撃力：武器の攻撃力に上乗せされる数値。数値が高いほどダメージを与える。
魔法攻撃力：魔法の攻撃力に上乗せされる数値。数値が高いほどダメージを与える。
ガードブレイク攻撃力：敵のガードを崩す攻撃力に上乗せされる数値。数値が高いほど敵のガードを崩しやすくなる。
アーマーブレイク攻撃力：敵のアーマーを破壊する攻撃力に上乗せされる数値。数値が高いほどアーマーを壊しやすい。
ガードブレイク最大耐久値：敵の攻撃を防御した時の耐久度を示す数値。数値が高いほど、敵の攻撃を連続で防御しても崩されにくくなる。
物理防御力：敵の物理攻撃に対する防御力。数値が高いほど、敵の物理攻撃を受けた時のダメージが小さくなる。
魔法防御力：敵の魔法攻撃に対する防御力。数値が高いほど、敵の魔法攻撃を受けた時のダメージが小さくなる。

ニーアのステータス

レベル	必要経験値	最大HP	最大MP	武器攻撃力	魔法攻撃力	ガードブレイク攻撃力	アーマーブレイク攻撃力	ガードブレイク最大耐久値	物理防御力	魔法防御力	腕力(kg)
1	—	100	50	9	10	10	10	100	1	0	20
2	30	150	50	11	15	18	11	120	1	0	20
3	240	200	51	14	20	21	12	140	2	0	20
4	850	250	52	16	25	25	13	160	2	1	21
5	2060	300	54	18	30	29	14	180	2	1	21
6	4070	420	55	22	36	33	15	200	3	1	21
7	7080	540	57	25	42	36	16	220	4	1	21
8	11290	660	60	29	48	40	17	240	5	1	21
9	16900	780	63	32	54	44	18	260	6	2	22
10	24110	900	66	36	60	48	19	280	7	2	22
11	33120	1260	69	43	72	51	20	300	10	3	22
12	44130	1620	73	50	84	55	21	320	13	3	22
13	57340	1980	77	58	96	59	22	340	16	4	22
14	72950	2340	82	65	108	63	23	360	19	5	23
15	91160	2700	87	72	120	66	24	380	22	5	23
16	112170	3780	92	86	144	70	25	400	30	8	23
17	136180	4860	98	101	168	74	26	420	39	10	23
18	163390	5940	104	115	192	78	27	440	48	12	23
19	194000	7020	110	130	216	81	28	460	56	14	24
20	228210	8100	117	144	240	85	29	480	65	16	24
21	266220	11340	124	173	278	89	30	500	91	23	24
22	308230	14580	131	202	317	93	31	520	117	29	24
23	354440	17820	139	230	355	96	32	540	143	36	24
24	405050	21060	147	259	394	100	33	560	168	42	25
25	460260	24300	155	288	432	104	34	580	194	49	25
26	520270	34020	164	346	475	108	35	600	272	68	25
27	585280	43740	173	403	518	111	36	620	350	87	25
28	655490	53460	182	461	562	115	37	640	428	107	25
29	731100	63180	192	518	605	119	38	660	505	126	26
30	812310	72900	200	576	648	123	39	680	583	146	26
31	899320	87480	206	611	713	126	40	700	700	175	26
32	987380	102060	212	645	778	130	41	720	816	204	26
33	1076525	116640	218	680	842	134	42	740	933	233	26
34	1166790	131220	224	714	907	138	43	760	1050	262	27
35	1258210	145800	230	749	972	141	44	780	1166	292	27
36	1350820	160380	236	779	1011	145	45	800	1283	321	27
37	1444655	174960	242	809	1050	149	46	820	1400	350	27
38	1539750	189540	247	839	1089	153	47	840	1516	379	27
39	1636140	204120	253	869	1128	156	48	860	1633	408	28
40	1733860	218700	258	899	1166	160	49	880	1750	437	28
41	1832945	231822	263	917	1178	164	50	900	1855	464	28
42	1933430	244944	269	935	1190	168	51	920	1960	490	28
43	2035350	258066	274	952	1201	171	52	940	2065	516	28
44	2138740	271188	279	970	1213	175	53	960	2170	542	29
45	2243635	284310	284	988	1225	179	54	980	2274	569	29
46	2350070	295682	289	1008	1227	183	55	1000	2365	591	29
47	2458080	307055	293	1028	1230	186	56	1020	2456	614	29
48	2567700	318427	298	1048	1232	190	57	1040	2547	637	29
49	2678965	329800	303	1067	1235	194	58	1060	2638	660	30
50	2791910	341172	307	1087	1237	198	59	1080	2729	682	30
51	2906570	347995	312	1105	1239	201	60	1100	2784	696	30
52	3022980	354819	316	1122	1242	205	61	1120	2839	710	30
53	3141175	361642	320	1139	1244	209	62	1140	2893	723	30
54	3261190	368466	324	1157	1247	213	63	1160	2948	737	31
55	3383060	375289	328	1174	1249	216	64	1180	3002	751	31
56	3506820	379042	332	1186	1252	220	65	1200	3032	758	31
57	3632505	382795	336	1198	1254	224	66	1220	3062	766	31
58	3760150	386548	340	1209	1257	228	67	1240	3092	773	31
59	3889790	390301	344	1221	1259	231	68	1260	3122	781	32
60	4021460	394054	347	1233	1262	235	69	1280	3152	788	32
61	4155195	395630	351	1238	1264	239	70	1300	3165	791	32
62	4289596	397206	354	1243	1267	243	71	1320	3178	794	32
63	4424674	398782	357	1248	1269	246	72	1340	3190	798	32
64	4560440	400359	361	1253	1272	250	73	1360	3203	801	33
65	4696906	401935	364	1258	1274	254	74	1380	3215	804	33
66	4834082	402739	367	1260	1277	258	75	1400	3222	805	33
67	4971979	403542	370	1263	1280	261	76	1420	3228	807	33
68	5110609	404346	373	1265	1282	265	77	1440	3235	809	33
69	5249983	405150	376	1268	1285	269	78	1460	3241	810	34
70	5390112	405954	378	1270	1287	273	79	1480	3248	812	34
71	5531006	406766	381	1273	1290	276	80	1500	3254	814	34
72	5672677	407578	383	1275	1292	280	81	1520	3261	815	34
73	5815137	408390	386	1278	1295	284	82	1540	3267	817	34
74	5958395	409202	388	1280	1297	288	83	1560	3274	818	35
75	6102464	410014	390	1283	1300	291	84	1580	3280	820	35
76	6247355	410834	393	1285	1303	295	85	1600	3287	822	35
77	6393078	411654	395	1288	1305	299	86	1620	3293	823	35
78	6539644	412474	397	1291	1308	303	87	1640	3300	825	35
79	6687065	413294	398	1293	1310	306	88	1660	3306	827	36
80	6835352	414114	400	1296	1313	310	89	1680	3313	828	36
81	6984516	414942	402	1298	1316	314	90	1700	3320	830	36
82	7134568	415770	404	1301	1318	318	91	1720	3326	832	36
83	7285518	416598	405	1303	1321	321	92	1740	3333	833	36
84	7437380	417427	407	1306	1324	325	93	1760	3339	835	37
85	7590162	418255	408	1309	1326	329	94	1780	3346	837	37
86	7743877	419091	409	1311	1329	333	95	1800	3353	838	37
87	7898535	419928	410	1314	1332	336	96	1820	3359	840	37
88	8054148	420764	411	1317	1334	340	97	1840	3366	842	37
89	8210726	421601	412	1319	1337	344	98	1860	3373	843	38
90	8368281	422437	413	1322	1339	348	99	1880	3379	845	38
91	8526824	423282	414	1324	1342	351	100	1900	3386	847	38
92	8686367	424127	415	1327	1345	355	101	1920	3393	848	38
93	8846919	424972	415	1330	1347	359	102	1940	3400	850	38
94	9008492	425817	416	1332	1350	363	103	1960	3407	852	39
95	9171098	426662	416	1335	1353	366	104	1980	3413	853	39
96	9334747	427515	417	1338	1356	370	105	2000	3420	855	39
97	9499451	428368	417	1340	1358	374	106	2020	3427	857	39
98	9665220	429222	417	1343	1361	378	107	2040	3434	858	39
99	9832066	430075	417	1346	1364	381	108	2060	3441	860	40

伝説の大魚	リゾドゥスを釣る。
フィッシャーマン	全ての魚を釣る。
素材ハンター	素材を 50 種類以上入手する。

カイネのステータス

レベル	最大HP	最大MP	武器 攻撃力	魔法 攻撃力	ガードブレイク 攻撃力	アーマーブレイク 攻撃力	ガードブレイク 最大耐久値	魔法 防御力
1	100	100	5	2	10	10	10	20
2	150	150	6	3	11	11	11	25
3	200	200	7	4	12	12	12	30
4	249	250	8	5	13	13	13	35
5	299	300	9	6	14	14	14	40
6	419	420	11	7	15	15	15	45
7	539	540	13	8	16	16	16	50
8	658	660	14	10	17	17	17	55
9	778	780	16	11	18	18	18	60
10	898	900	18	12	19	19	19	65
11	1257	1260	22	14	20	20	20	70
12	1616	1620	25	17	21	21	21	75
13	1975	1980	29	19	22	22	22	80
14	2334	2340	32	22	23	23	23	85
15	2693	2700	36	24	24	24	24	90
16	3771	3780	43	29	25	25	25	95
17	4848	4860	50	34	26	26	26	100
18	5925	5940	58	38	27	27	27	105
19	7002	7020	65	43	28	28	28	110
20	8080	8100	72	48	29	29	29	115
21	11312	11340	86	56	30	30	30	120
22	14544	14580	101	63	31	31	31	125
23	17775	17820	115	71	32	32	32	130
24	21007	21060	130	79	33	33	33	135
25	24239	24300	144	86	34	34	34	140
26	33935	34020	173	95	35	35	35	145
27	43631	43740	202	104	36	36	36	150
28	53326	53460	230	112	37	37	37	155
29	63022	63180	259	121	38	38	38	160
30	72718	72900	288	130	39	39	39	165
31	87261	87480	305	143	40	40	40	170
32	101805	102060	323	156	41	41	41	175
33	116348	116640	340	168	42	42	42	180
34	130892	131220	357	181	43	43	43	185
35	145436	145800	374	194	44	44	44	190
36	159979	160380	389	202	45	45	45	195
37	174523	174960	404	210	46	46	46	200
38	189066	189540	419	218	47	47	47	205
39	203610	204120	434	226	48	48	48	210
40	218153	218700	449	233	49	49	49	215
41	231242	231822	458	236	50	50	50	220
42	244332	244944	467	238	51	51	51	225
43	257421	258066	476	240	52	52	52	230
44	270510	271188	485	243	53	53	53	235
45	283599	284310	494	245	54	54	54	240
46	294943	295682	504	245	55	55	55	245
47	306287	307055	514	246	56	56	56	250
48	317631	318427	524	246	57	57	57	255
49	328975	329800	534	247	58	58	58	260
50	340319	341172	544	247	59	59	59	265
51	347125	347995	552	248	60	60	60	270
52	353932	354819	561	248	61	61	61	275
53	360738	361642	570	249	62	62	62	280
54	367545	368466	578	249	63	63	63	285
55	374351	375289	587	250	64	64	64	290
56	378094	379042	593	250	65	65	65	295
57	381838	382795	599	251	66	66	66	300
58	385582	386548	605	251	67	67	67	305
59	389325	390301	611	252	68	68	68	310
60	393069	394054	616	252	69	69	69	315
61	394641	395630	619	253	70	70	70	320
62	396213	397206	621	253	71	71	71	325
63	397785	398782	624	254	72	72	72	330
64	399358	400359	626	254	73	73	73	335
65	400930	401935	629	255	74	74	74	340
66	401732	402739	630	255	75	75	75	345
67	402534	403542	631	256	76	76	76	350
68	403335	404346	633	256	77	77	77	355
69	404137	405150	634	257	78	78	78	360
70	404939	405954	635	257	79	79	79	365
71	405749	406766	636	258	80	80	80	370
72	406559	407578	638	258	81	81	81	375
73	407369	408390	639	259	82	82	82	380
74	408179	409202	640	259	83	83	83	385
75	408989	410014	641	260	84	84	84	390
76	409807	410834	643	261	85	85	85	395
77	410625	411654	644	261	86	86	86	400
78	411443	412474	645	262	87	87	87	405
79	412260	413294	647	262	88	88	88	410
80	413078	414114	648	263	89	89	89	415
81	413905	414942	649	263	90	90	90	420
82	414731	415770	650	264	91	91	91	425
83	415557	416598	652	264	92	92	92	430
84	416383	417427	653	265	93	93	93	435
85	417209	418255	654	265	94	94	94	440
86	418044	419091	656	266	95	95	95	445
87	418878	419928	657	266	96	96	96	450
88	419713	420764	658	267	97	97	97	455
89	420547	421601	660	267	98	98	98	460
90	421381	422437	661	268	99	99	99	465
91	422224	423282	662	268	100	100	100	470
92	423067	424127	664	269	101	101	101	475
93	423910	424972	665	269	102	102	102	480
94	424752	425817	666	270	103	103	103	485
95	425595	426662	667	271	104	104	104	490
96	426446	427515	669	271	105	105	105	495
97	427298	428368	670	272	106	106	106	500
98	428149	429222	671	272	107	107	107	505
99	429000	430075	673	273	108	108	108	510

エミールのステータス

レベル	最大HP	最大MP	魔法 攻撃力	魔法 防御力
1	300	100	2	20
2	450	150	3	25
3	600	200	4	30
4	750	250	5	35
5	900	300	6	40
6	1260	420	7	45
7	1620	540	8	50
8	1980	660	10	55
9	2340	780	11	60
10	2700	900	12	65
11	3780	1260	14	70
12	4860	1620	17	75
13	5940	1980	19	80
14	7020	2340	22	85
15	8100	2700	24	90
16	11340	3780	29	95
17	14580	4860	34	100
18	17820	5940	38	105
19	21060	7020	43	110
20	24300	8100	48	115
21	34020	11340	56	120
22	43740	14580	63	125
23	53460	17820	71	130
24	63180	21060	79	135
25	72900	24300	86	140
26	102060	34020	95	145
27	131220	43740	104	150
28	160380	53460	112	155
29	189540	63180	121	160
30	218700	72900	130	165
31	262440	87480	143	170
32	306180	102060	156	175
33	349920	116640	168	180
34	393660	131220	181	185
35	437400	145800	194	190
36	481140	160380	202	195
37	524880	174960	210	200
38	568620	189540	218	205
39	612360	204120	226	210
40	656100	218700	233	215
41	695466	231822	236	220
42	734832	244944	238	225
43	774198	258066	240	230
44	813564	271188	243	235
45	852930	284310	245	240
46	887047	295682	245	245
47	921164	307055	246	250
48	955282	318427	246	255
49	989399	329800	247	260
50	1023516	341172	247	265
51	1043986	347995	248	270
52	1064457	354819	248	275
53	1084927	361642	249	280
54	1105397	368466	249	285
55	1125868	375289	250	290
56	1137126	379042	250	295
57	1148385	382795	251	300
58	1159644	386548	251	305
59	1170902	390301	252	310
60	1182161	394054	252	315
61	1186890	395630	253	320
62	1191618	397206	253	325
63	1196347	398782	254	330
64	1201076	400359	254	335
65	1205804	401935	255	340
66	1208216	402739	255	345
67	1210627	403542	256	350
68	1213039	404346	256	355
69	1215451	405150	257	360
70	1217862	405954	257	365
71	1220298	406766	258	370
72	1222734	407578	258	375
73	1225169	408390	259	380
74	1227605	409202	259	385
75	1230041	410014	260	390
76	1232501	410834	261	395
77	1234961	411654	261	400
78	1237421	412474	262	405
79	1239881	413294	262	410
80	1242341	414114	263	415
81	1244826	414942	263	420
82	1247311	415770	264	425
83	1249795	416598	264	430
84	1252280	417427	265	435
85	1254765	418255	265	440
86	1257274	419091	266	445
87	1259784	419928	266	450
88	1262293	420764	267	455
89	1264803	421601	267	460
90	1267312	422437	268	465
91	1269847	423282	268	470
92	1272382	424127	269	475
93	1274916	424972	269	480
94	1277451	425817	270	485
95	1279985	426662	271	490
96	1282545	427515	271	495
97	1285105	428368	272	500
98	1287665	429222	272	505
99	1290225	430075	273	510

GRIMOIRE NIER TROPHY&RESULTS

武器入門	5 種類の武器を最高レベルに強化する。
鍛冶屋	15 種類の武器を最高レベルに強化する。
職人魂	30 種類の武器を最高レベルに強化する。

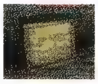
SYSTEM CAPTURE ●[システム攻略]

ITEM [アイテム]

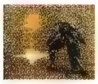
アイテムは右の6つの系統に分類され、系統によってある程度の役割が決まっている。特に重要な系統は、ニーアの戦闘を補助するための回復系と、武器を強化するための素材系の2つ。以下のアイテムリストには、使用時の効果説明、購入価格、売却価格、主な入手方法を掲載しているので、これを参考に手に入れたいアイテムを効率よく集めていこう。

アイテムの入手先

木箱

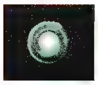


採取ポイント

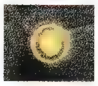


アイテムアイコン

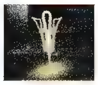
通常



貴重



重要



アイテムの系統と特徴

回復系… HPを回復したり、一定時間強化したりする。アイテムショートカットで使用可能。

素材系… 主に武器の強化素材やクエストの目的となるアイテム。特に使用用途のないものもある。

釣り系… エサや釣り上げられる魚など。釣り上げた魚は、エサにしたり売却したりする。

栽培系… 栽培に使用するアイテム。栽培すると、高く売却できたり、回復アイテムになったりする。

地図…… 入手すると、周囲のカレントマップを開けるようになる。入手方法はさまざま。

だいじなもの…ストーリーやクエストを進行する時に必要となるアイテム。使用したあとでも売却はできない。

アイテムの入手方法

ストーリー 進行上で自動的に入手する。地図やだいじなものが多い

QUEST：クエストの途中で人から渡されたり、クエストの達成報酬として依頼主からもらったりする。

購入：村や街にあるショップで、お金を払って購入する。

採取：光っているポイントを調べる。

木箱 木箱を壊し、アイテムアイコンを回収する。

捕まえる：地面を素早く動き回っているネズミやトカゲを捕まえる。

釣り：釣り場でエサを使い、かかった魚との格闘に勝って釣り上げる。

栽培 ニーアの家の庭にある畑に種や球根を植えて、時間をかけて成長させる。成長後に花や実を収穫する。

ドロップ：マモノ系か機械系の敵を倒し、アイテムアイコンを回収する。

剥ぎ取り：獣系の敵を倒し、剥ぎ取る。

回復系アイテムリスト

名称	説明	買値(G)	売値(G)	主な入手方法
薬草	使用するとHPが30%回復する	100	10	購入：道具屋全般／採取：ニーアの村／ドロップ：軽格闘戦士
傷薬	使用するとHPが60%回復する	1000	100	購入：道具屋全般／ドロップ：速撃剣士、飛行魔術師
回復薬	使用するとHPが全回復する	10000	1000	購入：海岸の街 ※／木箱：海岸の街、石の神殿、魔王の城
力の種	武器によるダメージが30秒間倍になる。効果は重複せず、最新の状態のみが適用される	500	100	購入：海岸の街／木箱：海岸の街、石の神殿／ドロップ：重攻戦士(防)
力の果実	武器によるダメージが60秒間倍になる。効果は重複せず、最新の状態のみが適用される	2000	400	購入：海岸の街 ※／採取：神話の森
魔力の種	魔法によるダメージが30秒間倍になる。効果は重複せず、最新の状態のみが適用される	500	100	購入：海岸の街／木箱：ニーアの村、石の神殿／ドロップ：軽魔弾手
魔力の果実	魔法によるダメージが60秒間倍になる。効果は重複せず、最新の状態のみが適用される	2000	400	購入：海岸の街 ※／採取：神話の森／ドロップ：速撃魔術師
防御の種	物理ダメージを30秒間の間、50%カットする。効果は重複せず、最新の状態のみが適用される	500	100	購入：海岸の街／木箱：海岸の街、石の神殿／ドロップ：重攻戦士
防御の果実	物理ダメージを60秒間の間、50%カットする。効果は重複せず、最新の状態のみが適用される	2000	400	購入：海岸の街 ※／採取：神話の森
精神の種	魔法ダメージを30秒間の間、50%カットする。効果は重複せず、最新の状態のみが適用される	500	100	購入：海岸の街／採取：南平原／木箱：洋館／ドロップ：軽魔術師
精神の果実	魔法ダメージを60秒間の間、50%カットする。効果は重複せず、最新の状態のみが適用される	2000	400	購入：海岸の街 ※／採取：神話の森／ドロップ：遊撃魔術師
毒消し草	毒の状態を回復する	600	60	購入：ニーアの村／木箱：ニーアの村、崖の村、神話の森、石の神殿
月光草の花(赤)	赤色の月光草の花。使用するとHPが30%回復する	—	600	栽培
月光草の花(黄)	黄色の月光草の花。使用するとHPが30%回復する	—	600	栽培
月光草の花(橙)	橙色の月光草の花。使用するとHPが60%回復する	—	1800	栽培
月光草の花(桃)	桃色の月光草の花。使用するとHPが60%回復する	—	1800	栽培
月光草の花(青)	青色の月光草の花。使用するとHPが30%回復する	—	600	栽培
月光草の花(水)	水色の月光草の花。使用するとHPが60%回復する	—	1800	栽培
月光草の花(白)	白色の月光草の花。月光草が白色の花を咲かせることは珍しく、別名で「月の涙」と称される。使用するとHPが全回復する	—	5000	栽培

※ QUEST 47を自警団に報告せずに達成後、売り出される

全武器強化のための素材系アイテム入手のポイント(1)

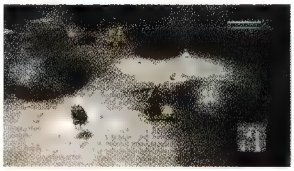
金鉱

入手しやすいのは、砂漠での採取。砂嵐の周囲をひと回りしたら、東街道と出入りするなどして採取場所を復活させよう。

後編になると同じ場所でメテオライトが手に入ることもある。こちらも貴重なアイテムだ。

フローライト

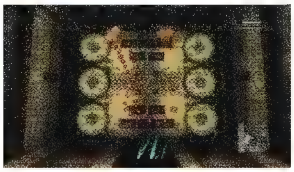
入手できる場所はロボット山と砂の神殿のみ。ロボット山 B2F-1の木箱がたくさんある通路を行き来して入手しよう。



武器の強化に必要となる数は計18個。ストーリー進行のついでに入手してしまおう。

チタン合金

ストーリー前編で集める場合は、ロボット山 1F-1にいるSG-10を狙う。かなり困難な作業になるが……。



SG-10の出現数は少なく、ドロップ確率もわずかに10%。後編まで待つ方が良策。

GRIMOIRE NIER TROPHY&RESULTS

イノシシライダー	5分以上イノシシに乗る。
動物保護反対	100匹以上の羊を狩る。
光速ファイター	15時間以内にクリアする。

素材系アイテムリスト

名称	買値(G)	売値(G)	主な入手方法
水草	—	10	釣り 海岸の街
枯れ木	—	20	釣り ニーアの村
錆びたバケツ	—	60	釣り 海岸の街
空き缶	—	50	釣り 砂漠
金鉱	—	1800	採取 砂漠、崖の村
銀鉱	1500	750	購入 ロボット山／採取 北平原、砂漠
銅鉱	480	240	購入 ロボット山／採取 東街道、南平原
鉄鉱	1000	500	購入 ロボット山／採取 東街道、南平原、砂の神殿
水晶	2400	1200	購入 仮面の街／採取 砂の神殿
パイライト	—	1500	採取 砂の神殿／木箱 ロボット山
モルダバイト	5000	2500	購入 海岸の街／採取 砂漠、崖の村
メテオライト	—	5000	採取 砂漠(ストーリー後編)、崖の村、砂の神殿(ストーリー後編)
アンバー	6000	3000	購入 仮面の街／木箱 ロボット山
フローライト	—	6000	採取 砂の神殿 ※1／木箱 ロボット山
粘土	800	400	購入 仮面の街／採取 東街道、南平原
木の実	200	40	購入 ニーアの村／採取 ニーアの村
ゼンマイ	150	30	購入 海岸の街／採取 北平原、南平原
木の枝	—	24	採取 北平原、神話の森
丸太	500	100	購入 ニーアの村／採取 南平原
天然ゴム	700	140	購入 海岸の街／採取 南平原
シダ	300	60	購入 ニーアの村／採取 南平原
コケ	—	30	採取 東街道
キノコ	800	160	購入 海岸の街／採取 東街道
樹液	600	120	購入 ニーアの村／採取 南平原、神話の森
羊の肉	—	60	剥ぎ取り 羊
猪の肉	—	300	剥ぎ取り イノシシ
羊毛	800	160	購入 ニーアの村／剥ぎ取り 羊
猪の毛皮	—	700	剥ぎ取り イノシシ
狼の毛皮	5000	1000	購入 仮面の街／剥ぎ取り 狼
狼の牙	—	320	剥ぎ取り 狼
大蜘蛛の糸	—	400	剥ぎ取り 大蜘蛛
蝙蝠の牙	—	240	剥ぎ取り 蝙蝠
蝙蝠の羽	—	700	剥ぎ取り 蝙蝠
ヤギの肉	—	160	剥ぎ取り ヤギ
ヤギの毛皮	—	120	剥ぎ取り ヤギ
鹿の肉	—	240	剥ぎ取り 鹿
大蜘蛛の粘糸	—	1960	剥ぎ取り 大蜘蛛
猪の胆	—	2500	剥ぎ取り イノシシ
サソリの爪	—	500	剥ぎ取り サソリ
サソリの尾	—	960	剥ぎ取り サソリ
凹んだ金属板	750	150	購入 ロボット山／木箱 ロボット山／ドロップ SG-01 (ストーリー前編)
磨り減ったネジ	900	180	購入 ロボット山／ドロップ SG-10 (ストーリー前編)
割れたレンズ	1100	220	購入 ロボット山／ドロップ SG-01 (ストーリー後編)
切れたケーブル	—	200	ドロップ SF-11
壊れた腕	—	120	ドロップ SG-01
壊れたアンテナ	—	150	ドロップ SG-01、SG-10
壊れたモーター	—	400	ドロップ SG-10
壊れたバッテリ	—	350	ドロップ SF-11
謎のスイッチ	—	380	ドロップ SG-10 (ストーリー後編)
大きな歯車	—	320	ドロップ SG-01 (ストーリー後編)
チタン合金	—	800	ドロップ SG-10、P-32
形状記憶合金	—	4800	ドロップ P-32
錆びた塊	—	1040	釣り 北平原／ドロップ SF-11 (ストーリー後編)
機械油	—	600	ドロップ SF-11 (ストーリー後編)
寂れたネックレス	—	200	ドロップ 速撃魔術師、速撃魔術師(鎧)
歪んだ指輪	—	360	ドロップ 速撃剣士、速撃剣士(鎧)
割れたイヤリング	—	300	ドロップ 速撃魔術師、速撃魔術師(鎧)
綺麗なチョーカー	—	480	ドロップ 遊撃魔術師、遊撃魔術師(鎧)
貴金属のピアス	—	720	ドロップ 飛行魔術師、飛行魔術師(鎧)
くすんだ腕輪	—	840	ドロップ 飛行魔術師、飛行魔術師(鎧)
何かの技術書	—	300	ドロップ 速撃剣士、速撃剣士(鎧)

※1 QUEST 32クリア後

名称	買値(G)	売値(G)	主な入手方法
汚れた本	—	120	ドロップ 軽魔術師、軽魔術師(鎧)
分厚い辞典	—	360	ドロップ 重攻戦士
開かない写真集	—	250	ドロップ 重攻戦士(防)、重攻戦士(鎧)
落書きされた絵本	—	100	ドロップ 軽攻群剣士、軽攻群剣士(鎧)
古い教本	—	160	ドロップ 軽格闘戦士、軽格闘戦士(鎧)
汚れたバッグ	—	240	ドロップ 軽魔弾手、軽魔弾手(鎧)
派手な帽子	—	300	ドロップ 遊撃魔術師、遊撃魔術師(鎧)
革のグローブ	—	500	ドロップ 軽魔弾手、軽魔弾手(鎧)
絹のハンカチ	—	260	ドロップ 軽魔術師、軽魔術師(鎧)
立派な革靴	—	620	ドロップ 重攻戦士、重攻最強戦士(鎧)
複雑な機械	—	860	ドロップ 超重重撃剣士、超重遊撃戦士
精巧な機械	—	1040	ドロップ 超重重撃剣士、超重遊撃戦士
単純な機械	—	900	ドロップ 超重重撃剣士、超重遊撃戦士
止まった時計	—	700	ドロップ 重攻戦士、重攻戦士(強)
動かない腕時計	—	280	ドロップ 重攻戦士(防)
錆びた包丁	—	300	ドロップ 軽攻群剣士、軽攻群剣士(鎧)
歯の欠けたノコギリ	—	800	ドロップ 軽攻群剣士、軽攻群剣士(鎧)
凹んだ金属バット	—	900	ドロップ 軽格闘戦士、軽格闘戦士(鎧)
貝殻	100	20	購入 海岸の街／採取 海岸の街
巻貝	500	100	購入 海岸の街／採取 海岸の街
二枚貝	300	60	購入 海岸の街／採取 海岸の街
海草	—	30	採取 海岸の街
空き瓶	—	50	採取 海岸の街
流木	—	240	採取 海岸の街
真珠	3000	600	購入 海岸の街／採取 海岸の街
黒真珠	—	1600	採取 海岸の街
カニ	—	80	採取 海岸の街
ヒトデ	—	100	採取 海岸の街
ウミガメの卵	—	2400	採取 海岸の街
壊れた土器	—	1600	採取 北平原、崖の村
砂漠のバラ	—	1280	採取 砂漠
巨大な卵	—	600	採取 ニーアの村 ※2
ダマスカス	—	6400	木箱 ロボット山
鷲の卵	—	4800	採取 崖の村
ニワトリの卵	—	76	採取 ニーアの村
ねずみの尻尾	—	48	捕まえる ロボット山
とかげの尻尾	—	56	捕まえる 北平原、東街道
鹿茸	—	600	剥ぎ取り 鹿

※2 QUEST 03クリア後

釣り系アイテムリスト

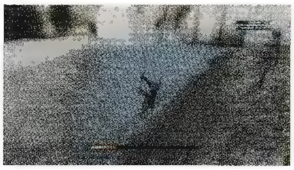
名称	買値(G)	売値(G)	主な入手方法
ゴカイ	10	2	購入 海岸の街
ミミズ	10	2	購入 ニーアの村、海岸の街
ルアー	100	20	ストーリー V-07／購入 海岸の街
サーディン	250	125	購入 海岸の街 ※／釣り 海岸の街
フナ	200	100	購入 海岸の街 ※／釣り ニーアの村
グローブフィッシュ	350	175	購入 海岸の街 ※／釣り 海岸の街
ブリーム	1500	750	購入 海岸の街 ※／釣り 海岸の街
シャーク	—	1250	釣り 海岸の街
ブルーマーリン	3800	1900	購入 海岸の街 ※／釣り 海岸の街
ダンクルオステウス	—	12500	釣り 海岸の街
ニジマス	1200	600	購入 海岸の街 ※／釣り 北平原
ブラックバス	3000	1500	購入 海岸の街 ※／釣り ニーアの村
オオナマズ	—	2250	釣り 東街道
ロイヤルフィッシュ	8000	4000	購入 海岸の街 ※／釣り 東街道
ハイネリア	12000	6000	購入 海岸の街 ※／釣り 砂漠
砂魚	5000	2500	購入 海岸の街 ※／釣り 砂漠
リゾドゥス	—	15000	釣り 砂漠
薬魚	300	60	購入 海岸の街 ※／釣り 海岸の街

※ V-07、V09、QUEST 13～17、37～40をクリアすると、順に売り出される

全武器強化のための素材系アイテム入手のポイント(2)

錆びた塊

海岸の街でゴカイを買い込み、北平原で釣りをしよう。20%の確率でエサにかかるので、時間をかけずに入手できる。



QUEST.13～17をクリアして釣りレベルを上げてから挑むと、楽に釣り上げられる。

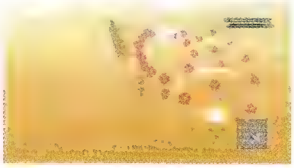
割れたイヤリング

ストーリー後編でQUEST.53を利用すると集めやすい。クエストを達成せずに、標的の周囲にいる速撃魔術師を倒そう。

ストーリー後編で北平原が曇りの時にも出現する。連射している魔法弾で判断しよう。

貴金属のピアス

ドロップする飛行魔術師は、XXIクリア後の砂漠に出現。これ以外ではQUEST.65に固定の敵として出現するだけだ。



出現場所は砂嵐の中心部付近。砂の神殿と出入りすると再出現させられる。

SYSTEM CAPTURE ●[システム攻略]

栽培系アイテムリスト

名称	買値(G)	売値(G)	主な入手方法
成長促進肥料	300	60	購入:海岸の街
鑑賞促進肥料	300	60	購入:仮面の街
収穫促進肥料	300	60	購入:海岸の街
かぼちゃの種	50	10	購入:ニーアの村
スイカの種	80	16	購入:仮面の街
メロンの種	120	24	購入:仮面の街
ひょうたんの種	60	12	購入:仮面の街
トマトの種	30	6	購入:ニーアの村
ナスの種	40	8	購入:ニーアの村
ピーマンの種	50	10	購入:ニーアの村
豆の種	35	7	購入:海岸の街
小麦の苗	50	10	購入:ニーアの村
イネの苗	60	12	購入:海岸の街
ダリアの球根	40	8	購入:ニーアの村
チューリップの球根	50	10	購入:海岸の街
フリージアの球根	80	16	購入:海岸の街
月光草の種(赤)	120	60	購入:海岸の街
月光草の種(黄)	120	60	購入:海岸の街
月光草の種(橙)	—	180	栽培/ニーアの家
月光草の種(桃)	—	180	栽培
月光草の種(青)	120	60	購入:海岸の街
月光草の種(水)		180	栽培
月光草の種(白)	—	500	栽培
かぼちゃ	500	250	購入:ニーアの村
スイカ	800	400	購入:仮面の街
メロン	1200	600	購入:海岸の街
ひょうたん	600	300	購入:海岸の街
トマト	300	150	購入:ニーアの村
ナス	400	200	購入:ニーアの村
ピーマン		250	栽培
豆	360	180	購入:ニーアの村
小麦	500	250	購入:ニーアの村
米	600	300	購入:海岸の街
ダリアの花		120	栽培
チューリップの花	—	150	栽培
フリージアの花		240	栽培

地図リスト

名称	買値(G)	入手方法
全体地図	—	最初から所持
ニーアの村の地図		最初から所持
石の神殿の地図	—	木箱:石の神殿
崖の村の地図	500	購入:ニーアの村
海岸の街の地図	500	購入:海岸の街
砂漠の地図	500	購入:仮面の街
仮面の街の地図	500	購入:仮面の街
砂の神殿の地図	—	ストーリーVI-03
ロボット山の地図	—	ストーリーIV-06
洋館の地図	—	ストーリーX-12
神話の森の地図	500	購入:ニーアの村
地下施設の地図		木箱:洋館
魔王の城の地図	—	ストーリーXXII-17
北平原の地図	—	ストーリーI-02
南平原の地図	500	購入:海岸の街
東街道の地図	500	購入:ニーアの村
東京の地図	—	東京にいる間だけ所持

だいじなものリスト

名称	入手方法
月の鍵	ストーリーX-09
星の鍵	ストーリーX-12
光の鍵	ストーリーX-14
闇の鍵	ストーリーX-16
配達員の小箱	QUEST.25:郵便局の奥の部屋で入手
王家の方位磁石	XVIII-22クリア後、王の館の前にいる仮面の兵士から入手
セキトノゴケ	ストーリーXI-06
赤い本	QUEST.07:ニーアの村の図書館で入手
青い本	QUEST.07:ニーアの村の図書館で入手
老婆の薬	QUEST.08:薬の素材を集めてニーアの村の酒屋に渡すと入手
良く効く老婆の薬	QUEST.08:薬の素材を集めてニーアの村の酒屋に渡すと入手
崖の村への届け物	QUEST.11:クエストを受けると依頼主から渡される
海岸の街への届け物	QUEST.12:クエストを受けると依頼主から渡される
料理のレシピ本	QUEST.23:ニーアの村の図書館で入手
仮面の街への届け物	QUEST.30:クエストを受けると依頼主から渡される
ジョンの薬草	QUEST.20:北平原に倒れている犬を調べると入手
流された積荷1	QUEST.47:ニーアの村の川沿いで発見できる積荷
流された積荷2	QUEST.47:海岸の街の砂浜で発見できる積荷
流された積荷3	QUEST.47:北平原の川沿いで発見できる積荷
人魚の涙	QUEST.48:郵便局の奥の部屋で入手
マンドレイクの葉	QUEST.45:変なモノ屋から入手
ガマの油	QUEST.45:ロボット山の兄弟の店の弟から入手
解毒剤	QUEST.54:神話の森で村の人から入手
特製包丁	QUEST.63:ロボット山の兄弟の店の弟から入手
エレベーターの交換パーツ	QUEST.62:ロボット山の兄弟の店の弟から入手
汚れた宝の地図	QUEST.52:ニーアの村の図書館で入手
修繕された宝の地図	QUEST.52:変なモノ屋で汚れた宝の地図を修繕してもらうと入手
ヒスイの髪飾り	QUEST.52:ニーアの村の武器屋の奥さんから入手
所員リスト	QUEST.58:洋館の地下施設2で入手
大樹の根っこ	QUEST.56:石の神殿1Fの巨大な木の根元で入手
力の目	QUEST.70:石の神殿屋上で超重迎撃魔弾手を倒して入手
ヨナのリボン	ストーリー19
青銅の鍵	ストーリーI-03
イノシシの牙	QUEST.10:北平原でイノシシを倒すと入手
フリージアの押し花	QUEST.28:崖の村で超重遊撃戦士を倒すと入手
フリージアの鉢植え	QUEST.28:クエストを受けると依頼主から渡される
フリージアの花束	QUEST.60:クエストを受けると依頼主から渡される
ガラクタの山	QUEST.52:石の神殿2Fで入手
金貨	QUEST.52:変なモノ屋にヒスイの髪飾りを渡すと入手
マークのついた地図	QUEST.52:ニーアの村の武器屋の主人に結果を報告すると入手
カードキーAA	ストーリーXI-09
カードキーKA	ストーリーXI-10
カードキーSA	ストーリーXII-11
カードキーTA	ストーリーXI-13
カードキーNA	ストーリーXII-14
カードキーHA	ストーリーXI-15
カードキーMA	ストーリーXII-16
カードキーYA	ストーリーXI-17
カードキーRA	ストーリーXII-19
カードキーWA	ストーリーXI-21
栽培の指南書	購入:ニーアの村(後編) ※

※ ストーリー前編で畑を3段階まで広げなかった時に売り出される

全武器強化のための素材系アイテム入手のポイント(3)

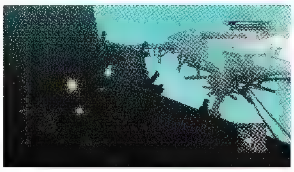
黒真珠

海岸の街の採取でのみ入手可能。街中のポストでセーブしておき、入手できなかった時にロードをすると集めやすい。

必要な数は計5個。強力な武器の強化に使うアイテムなので、ぜひ集めておきたい。

鷲の卵

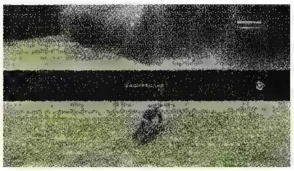
崖の村の村長の家の近くに出現する採取場所でのみ入手可能。入手確率が低いので、ロードを繰り返して集めよう。



採取できるのはウェンディ戦に突入するまで。それまでに必要な最低3個を集めておこう。

巨大な卵

QUEST.03達成後から、ニーアの村で入手できる。ストーリー前編のうちから、村に戻ってきた時にこまめに採取しておこう。



全武器の強化に必要な数は計6個。入手確率は5%と非常に低いので根気よく採取しよう。

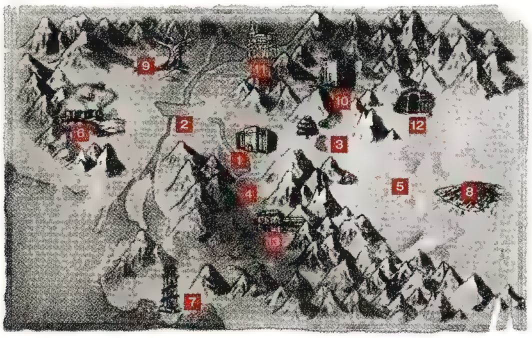
PLAY

崖の村の疫病神	510秒以内にウェンディを倒す。
砂漠の統治者	210秒以内にロックを倒す。
許可されし者	150秒以内にデボル&ポポルを倒す。

FIELD
[フィールド]

フィールドでは、特殊な移動手段を使って移動したり、方々に点在するアイテムを入手したりと、できることがたくさんある。ワールドマップとP95からのフィールドデータを参考に、隅々まで探索してみよう。なお、北平原と南平原は、普段は50%の確率で晴れか曇りになるが、ストーリーの進行状況でこれに当てはまらないものを右でまとめている。

✣ワールドマップ



1 ニーアの村　2 北平原　3 東街道　4 南平原　5 砂漠　6 崖の村
7 海岸の街　8 仮面の街　9 神話の森　10 石の神殿　11 ロボット山
12 砂の神殿　13 洋館

✣マップ間の出入りで変化する(更新される)要素

- 北平原と南平原の天候(晴れ:50%　曇り:50%)　※
- 出現する敵(ボスやクエストの目的となる敵以外)
- アイテム入手ポイントの場所、有無(採取、木箱、捕まえる)
- 乗れるイノシシの初期位置

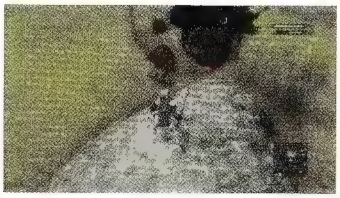
※ニーアの村の出入りでは変化しない状況もある。

✣ストーリー進行による天候の変化

ストーリー	チャート	マップ	天候
ストーリー前編	I 05～I 08	北平原	晴れ100%／曇り0%
	I 13～I 15	北平原	晴れ0%　曇り100%
	II-03～II-04	北平原	【初回】晴れ0%／曇り100% 【2回目以降】晴れ30%　曇り70%
	III 13～V 01	南平原	晴れ30%／曇り70%
	V-04～V 05	北平原	晴れ30%　曇り70%
	V 04～V-05	南平原	晴れ100%　曇り0%
	VI 14～VII-03	北平原	晴れ30%、曇り70%
	IX-07～IX 08	北平原	晴れ30%／曇り70%
	X 02～X 03	南平原	【初回】晴れ0%　曇り100% 【2回目以降】晴れ30%／曇り70%
	X_01～X_05	北平原	晴れ0%／曇り100%
		南平原	晴れ0%／曇り100%
ストーリー後編	XI 07～XII-02	北平原	晴れ0%／曇り100%
		南平原	晴れ0%／曇り100%

移動手段

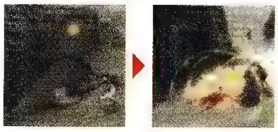
ニーアが走って移動する以外に、右の3つの移動方法がある。イノシシは、III-02クリア後にQUEST.10を達成すると騎乗できるようになる。砂漠の井戸は、VIII-22まで進めると利用できる。XI-06に進む前に使えるようにしないと利用できなくなるので、時期がきたら早めに仮面の街の副官と会話をしておこう。船は、ストーリー後編を進めていくとXIVクリア後から自動的に使用可能になる。



QUEST.10で戦うイノシシは、序盤では強敵。近くの岩を利用しながら魔法を使って倒そう。

✣特殊な移動手段

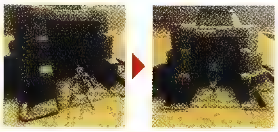
イノシシ



利用できる期間　QUEST.10クリア以降

北平原か南平原に入ると近くにイノシシが座っており、近づいてアクセスすると騎乗できる。操作方法は、左スティックを上に倒すとゆっくりと歩き、×ボタンを押すとダッシュする。ダッシュ中は敵を吹き飛ばすことができるが、壁に正面からぶつかると振り落とされてしまう。

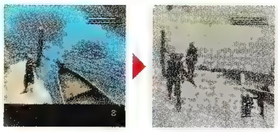
砂漠の井戸



利用できる期間　VIII-22以降、王の館の屋上にいる副官と話す

仮面の街、仮面の墓地、砂漠入口、砂の神殿の4つの場所に砂漠の井戸があり、中を通って自由に行き来できる。仮面の街や砂の神殿がやや離れた位置にあるが、広大な砂漠を走るよりは早く到着できる。ただしマップ内の出入りにはあたらないため、アイテム収集の際は注意が必要。

船



利用できる期間　XV-01以降

ストーリー後編が進行し、石の神殿に向かう時に利用する。それ以降は自由な利用が可能になる。船着場があるのは、ニーアの村、海岸の街、北平原、砂漠、石の神殿への裏道の5カ所。一瞬で遠く離れた場所に移動できるので、ストーリー後編でのメインの移動手段となる。

採取ポイント

採取は、地面が光っている場所で行える。光る場所は決まっており、マップ内の複数ある候補のなかからランダムで数カ所光る。採取するとアイテムを1個入手できる。

捕まえる

捕まえられるのは、ネズミとトカゲの2種類。ネズミはロボット山・周辺、トカゲは北平原と東街道に生息し、それぞれ地面を動き回っている。捕まえると尻尾を入手できる。

木箱

足場になるほか、攻撃して破壊すると、一定の確率でアイテムが出現する。木箱の位置によって出現するアイテムはほぼ決まっているため、狙いのアイテムを入手しやすい。

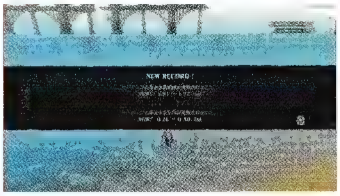
勇者達の挽歌	120秒以内にグースを1度倒す。
ソウルクラッシャー	210秒以内にデボル&ポポルとの再戦を突破する。
ブックブレイカー	90秒以内に黒の書を倒す。

PLAY

SYSTEM CAPTURE ●[システム攻略]

釣り

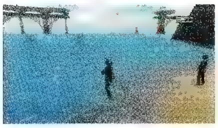
釣りが行える場所は、海岸の街(2カ所)、ニーアの村、北平原、東街道、砂漠に合計6カ所ある釣り場。ここでエサを選択すると釣りができる。釣りの仕組みは右の通りで、格闘時に魚の動きに合わせて左スティックを左下か右下に入力すれば逃げられずにすむ。大物を釣り上げるポイントはQUEST.13～17、37～40を達成して釣りレベルを上げること。右に釣れる魚やアイテムと、釣り上げるための釣りレベルの適正値などをまとめているので、釣りを行う際に役立てよう。



釣った魚の大きさを更新すると、釣り記録に魚の種類ごとに最大体長と最大重量が記録される。

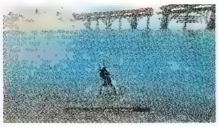
釣りの流れ

くいつき



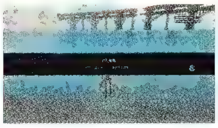
魚が強く引くまで待ち、強く引いたら○ボタンを押す。

格闘



魚との格闘中は、常に左スティックを下方向に入力しよう。

釣り上げ



魚の体力をゼロまで減らすと、自動的に釣り上げる。

釣り系アイテム

アイテム	最小体長※	最大体長※	適正レベル	主に釣れる場所	主な釣りエサ
雑魚	10cm	15cm	1	海岸の街O	ルアー
サーディン	10cm	15cm	1	海岸の街O	ゴカイ
グローブフィッシュ	25cm	40cm	2	海岸の街N	ゴカイ
ブリーム	40cm	95cm	4	海岸の街N	ルアー
シャーク	250cm	450cm	5	海岸の街N	サーディン
ブルーマーリン	380cm	560cm	8	海岸の街N	サーディン
ダンクルオステウス	520cm	980cm	10	海岸の街N	サーディン
フナ	10cm	30cm	1	ニーアの村I	ミミズ
ニジマス	40cm	80cm	3	北平原F	ルアー
ブラックバス	27cm	70cm	5	ニーアの村I	ルアー
オオナマズ	180cm	480cm	6	東街道D	フナ
ロイヤルフィッシュ	220cm	400cm	7	東街道D	ミミズ
ハイネリア	260cm	520cm	9	砂漠B	サーディン
砂魚	25cm	35cm	6	砂漠B	ルアー
リゾドゥス	480cm	760cm	10	砂漠B	サーディン
水草	—	—	1	海岸の街O	ミミズ
枯れ木	—	—	2	ニーアの村I	サーディン
錆びたバケツ	—	—	1	海岸の街N	ミミズ
空き缶	—	—	1	砂漠B	フナ
錆びた塊	—		5	北平原F	ゴカイ

※ゲーム中ではインチ(in)で表示される

栽培

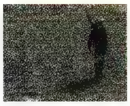
QUEST 05、06を達成するか、ストーリー後編で栽培の指南書を購入すると、ニーアの家の庭で栽培が行える。畑に促進肥料を使い(使わなくても可)、種、苗、球根などを植えると自動的に成長していく。植物の成長は右のように4段階あり、成長期には「水をやる」、花期と収穫期は「収穫する」が行える。それぞれ基本の収穫量は決まっているが、収穫促進肥料を使うと約1.5倍、成長期に「水をやる」を行うと1回につき約20%、収穫量を増やすことができる。なお、月光草の栽培では、隣の月光草の色が影響して植えた種の色から変化することがある(色の変化率は下に記載)。この場合は通常では入手できない色に育つ。

栽培系アイテムを使った時の効果

アイテム	効果
成長促進肥料	成長期が約1/2になる
鑑賞促進肥料	花期と収穫期が約2倍になる
収穫促進肥料	収穫量が約1.5倍になる

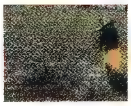
栽培の流れ

第一次成長期



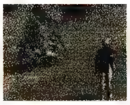
植えた直後。成長期特定の時間が過ぎると第二次へ。

第二次成長期



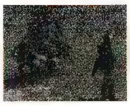
伸び盛りの成長段階。成長期特定の時間経過で花期へ。

花期



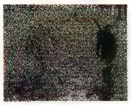
花の収穫が行える。花期特定の時間が過ぎると収穫期に。

収穫期



種や実を収穫可能。どの植物も収穫期は25～50時間。

枯れた状態



収穫期の時間が過ぎると枯れ果て、捨てるしかない。

※:エリアの移動をすると成長が反映される。

成長、花、収穫期と収穫できるアイテム

アイテム	分類	成長期	花期	収穫期	収穫できるアイテム
トマトの種	実	4時間	4時間	25時間	トマト×5
ナスの種	実	6時間	6時間	30時間	ナス×6
ピーマンの種	実	3時間	3時間	30時間	ピーマン×4
豆の種	実	3時間	3時間	30時間	豆×8
かぼちゃの種	実	4時間	4時間	30時間	カボチャ×1
スイカの種	実	5時間	5時間	30時間	スイカ×1
メロンの種	実	8時間	8時間	20時間	メロン×1
ひょうたんの種	実	6時間	6時間	28時間	ひょうたん×3
小麦の苗	実	5時間	5時間	25時間	小麦×8
イネの苗	実	5時間	5時間	25時間	米×10
ダリアの球根	花	1時間	40時間	50時間	花期:ダリアの花×1／収穫期:ダリアの種×4
チューリップの球根	花	2時間	50時間	50時間	花期:チューリップの花×1／収穫期:チューリップの種×6
フリージアの球根	花	1時間	50時間	50時間	花期:フリージアの花×1／収穫期:フリージアの種×6
月光草の種(赤)	花	3時間	30時間	50時間	花期:月光草の花(赤)×1／収穫期:月光草の種(赤)×4
月光草の種(黄)	花	3時間	30時間	50時間	花期:月光草の花(黄)×1／収穫期:月光草の種(黄)×4
月光草の種(橙)	花	4時間	30時間	50時間	花期:月光草の花(橙)×1／収穫期:月光草の種(橙)×3
月光草の種(桃)	花	4時間	30時間	50時間	花期:月光草の花(桃)×1／収穫期:月光草の種(桃)×3
月光草の種(青)	花	3時間	30時間	50時間	花期:月光草の花(青)×1／収穫期:月光草の種(青)×4
月光草の種(水)	花	4時間	30時間	50時間	花期:月光草の花(水)×1／収穫期:月光草の種(水)×3
月光草の種(白)	花	5時間	30時間	50時間	花期:月光草の花(白)×1／収穫期:月光草の種(白)×2

月光草の隣の色による花の色の変化

植えた色	隣の色と変化内容		
赤	黄	水	白
	赤80%／橙20%	赤95%／桃5%	赤70%／白30%
黄	赤	青	白
	黄80% 橙20%	黄80%／水20%	黄70% 白30%
青	黄	桃	白
	青80%／水20%	青80%／水20%	青70% 白30%
橙	桃	水	白
	橙99%／白1%	橙90%／桃10%	橙70%／白30%
桃	青	橙	白
	桃80%／水20%	桃99%／白1%	桃70%／白30%
水	赤	橙	白
	水95%／桃5%	水90%／桃10%	水70%／白30%

月光草の両隣の色による花の色の変化

植えた色	両隣の色と変化内容	
赤	黄	水
	赤70%／橙30%	赤90% 桃10%
黄	赤	青
	黄70%／橙30%	黄70% 水30%
青	黄	桃
	青70%／水30%	青70%／水30%
橙	桃	
	橙90%／白10%	
桃	青	橙
	桃70% 水30%	桃90%／白10%
水	赤	桃
	水90%／桃10%	水80%／桃20%

※これ以外の3色の組み合わせは、2色の確率を足して2で割った確率になる

キング・オブ・キングス	210秒以内に魔王を倒す。
絆	210秒以内に最終暴走カイネを倒す。
最後の言葉	すべてのトロフィーを集める。

FIELD DATA

[フィールドデータ]

ここからP99に渡り、採取、捕まえる、木箱、釣りといった方法でアイテムを入手できる場所とアイテムのリスト、街や村にあるショップのアイテムリストをすべて掲載している。アイテムを収集する時に活用しよう。

入手できるタイミングが限られるアイテム

ニーアの家では、ストーリーの進行状況によってアイテムやお金を入手できる(データはニーアの村に掲載)。複数のタイミングで入手できるが、入手せずに次のアイテムが出現するタイミングまでストーリーが進行すると、以前のアイテムは入手できなくなってしまうので、アイテムが出現するタイミングが来たらニーアの家に戻ろう。特に月光草の種(橙)は貴重だ。また、海岸の街の灯台の最上階では、回復薬を入手できる。ストーリーのV 11で灯台の中に入るので、その時ついでに入手しておこう。こちらも一度入手すると出現しなくなる。

ニーアの村

採取(発光するアイテムポイント:5つ)

状況	場所	アイテム	入手確率
通常	A	薬草	70%
		木の実	20%
		ニワトリの卵	10%
QUEST 03中	A	薬草	80%
		木の実	20%
QUEST 03クリア後	A	薬草	65%
		木の実	20%
		ニワトリの卵	10%
		巨大な卵	5%

木箱

場所	アイテム	入手確率
B	薬草	100%
C	豆の種	100%
D	魔力の種	10%
E	鑑賞促進肥料	100%
F	薬草	20%
G	毒消し草	100%
H	ひょうたんの種	100%

ニーアの家

タイミング	入手可能アイテム
I 黒ノ病開始	100G/薬草
I 謎の女開始	300G 力の種
IV 山ノ兄弟開始	500G/防御の種/精神の種
V 誰が為ノ手紙開始	500G/魔力の種
VII 仮面ノ掟開始	500G/魔力の種/力の種
X 森の言葉開始	700G/防御の種
X 洋館ノ主開始	700G/精神の種
XI マオウ襲来開始	700G 傷薬
XI あれから、5年開始	900G/傷薬/月光草の種(赤)
XV 眠り姫ノ目覚め開始	900G/月光草の種(黄)
XV 青イ鳥終了	900G/傷薬/月光草の種(橙)
XV 青イ鳥終了 ※のうち終了したクリア数が1	1200G/傷薬/力の果実
XV 青イ鳥終了 ※のうち終了したクリア数が2	1200G/傷薬/魔力の果実
XV 青イ鳥終了 ※のうち終了したクリア数が3	1200G/傷薬/防御の果実
XV 青イ鳥終了 ※のうち終了したクリア数が4	1200G/回復薬/精神の果実
XV 青イ鳥終了 ※のうち終了したクリア数が5	1200G/回復薬 力の果実/魔力の果実
XXII 最後ノ旅立ち開始	1500G/回復薬/防御の果実/精神の果実

※ 神樹、疑いに消える村、守るロボット(前編)、守るロボット(後編)、砂漠ノ狼(前編)、砂漠ノ狼(後編)

釣り

場所	釣れるもの	エサ				
		ルアー	ゴカイ	サーディン	ミミズ	フナ
I	フナ	—	—	—	70%	—
	ブラックバス	80%	—	—	—	50%
	オオナマズ	10%	—	—	20%	30%
	水草	2%	40%	30%	5%	5%
	枯れ木	5%	20%	40%	2%	10%
	空き缶	3%	40%	30%	3%	5%

ショップ

店	アイテム	買値(G)	時期
武器屋	ゆりの葉の剣	2400	前/後
	百獣の剣	16800	前/後
	断罪の斧	19200	後
	日出国の魔刃	21600	後
素材屋	木の実	200	前/後
	丸太	500	前/後
	ツタ	300	前/後
	樹液	600	前/後
	羊毛	800	前/後
食品屋	トマト	300	前/後
	ナス	400	前/後
	小麦	500	前/後
	かぼちゃ	500	前/後
	豆	360	前/後

店	アイテム	買値(G)	時期
道具屋	薬草	100	前/後
	傷薬	1000	前/後
	毒消し草	600	前/後
	ミミズ	10	前/後
	東平原の地図	500	前/後
	崖の村の地図	500	前/後
	神話の森の地図	500	前/後
花屋	トマトの種	30	前/後
	かぼちゃの種	50	前/後
	ナスの種	40	前/後
	小麦の苗	50	前/後
	ピーマンの種	50	前/後
	ダリアの球根	40	前/後
	栽培の指南書 ※	5000	後

※:ストーリー前編で畑を3段階まで広げなかった時に売り出される

北平原

採取(発光するアイテムポイント:A6つ、B4つ)

場所	アイテム	入手確率
A	薬草	30%
	木の実	20%
	ゼンマイ	20%
	木の枝	20%
	力の種	5%
	防御の種	5%
B	粘土	30%
	銀鉱	25%
	銅鉱	25%
	鉄鉱	10%
	金鉱	5%
	壊れた土器	5%

木箱

場所	アイテム	出現確率
D	薬草	100%
E	薬草	20%
	傷薬	1%

捕まえる

場所	アイテム	入手確率
C	とかげの尻尾	100%

釣り

場所	釣れるもの	エサ				
		ルアー	ゴカイ	サーディン	ミミズ	フナ
F	フナ	—	—	—	60%	—
	ニジマス	80%	—	—	30%	—
	錆びたバケツ	5%	40%	40%	3%	40%
	空き缶	10%	40%	40%	5%	40%
	錆びた塊	5%	20%	20%	2%	20%

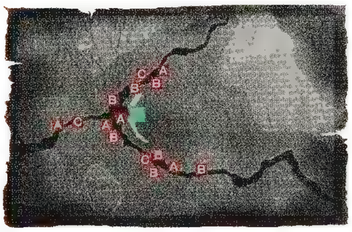
GRIMOIRE NIER NOW LOADING...

ここからP126にかけて、ローディング中に表示される情報の原文を紹介する。序盤はほのぼのとしたヨナの日記を楽しめるが、ストーリーが進行すると、この世界で過去に何があったのか、何が行われているのかを知ることができる。なお、文中の「おにいちゃん」は『ニーア ゲシュタルト』では「おとうさん」と置き換わる。

PLAY

SYSTEM CAPTURE ●[システム攻略]

東街道



採取(発光するアイテムポイント:A3つ、B3つ)

場所	アイテム	入手確率
A	薬草	30%
	木の実	25%
	木の枝	15%
	コケ	15%
	キノコ	15%

場所	アイテム	入手確率
B	銅鉱	33%
	粘土	33%
	銀鉱	15%
	鉄鉱	15%
	金鉱	4%

捕まえる

場所	アイテム	入手確率
C	とかげの尻尾	100%

釣り

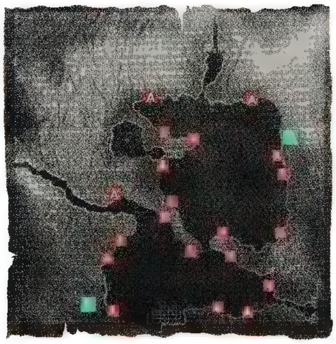
場所	釣れるもの	エサ				
		ルアー	ゴカイ	サーディン	ミミズ	フナ
D	ブラックバス	50%		–		10%
	オオナマズ	30%			20%	80%
	ロイヤルフィッシュ		–		70%	–
	水草	5%	40%	40%	5%	3%
	枯れ木	5%	30%	30%	3%	5%
	空き缶	10%	30%	30%	2%	2%

南平原

採取(発光するアイテムポイント:A2つ、B2つ)

場所	アイテム	入手確率
A	薬草	14%
	木の実	14%
	センマイ	14%
	木の枝	14%
	ツタ	10%
	樹液	10%
	丸太	7%
	天然ゴム	7%
	魔力の種	5%
	精神の種	5%
B	銅鉱	33%
	粘土	33%
	銀鉱	15%
	鉄鉱	15%
	金鉱	4%

砂漠



採取(発光するアイテムポイント:6つ)

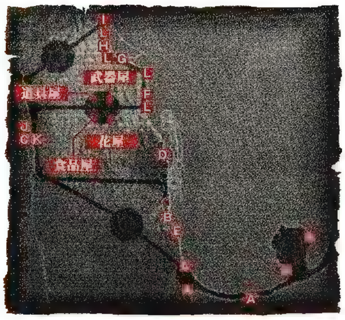
場所	アイテム	入手確率
A	銅鉱	25%
	銀鉱	20%
	金鉱	15%
	モルダバイト	15%
	鉄鉱	10%
	粘土(メテオライト※)	10%
	砂漠のバラ	5%

※メテオライトはストーリー後編

釣り

場所	釣れるもの	エサ				
		ルアー	ゴカイ	サーディン	ミミズ	フナ
B	ハイネリア	5%	–	20%	–	15%
	砂魚	60%	20%		30%	
	リゾドゥス	1%	–	10%	–	5%
	錆びたバケツ	14%	40%	30%	40%	20%
	空き缶	10%	35%	30%	20%	50%
	錆びた塊	10%	5%	10%	10%	10%

崖の村



採取(発光するアイテムポイント:AとBのうち2つ)

場所	アイテム	入手確率
A	粘土	20%
	銀鉱	16%
	銅鉱	16%
	鉄鉱	13%
	金鉱	10%
	壊れた土器	9%
	モルダバイト	8%
	メテオライト	8%

場所	アイテム	入手確率
B	粘土	20%
	銀鉱	16%
	銅鉱	16%
	鉄鉱	13%
	金鉱	10%
	壊れた土器	8%
	鷲の卵 ※	7%
	モルダバイト	5%
	メテオライト	5%

※QUEST「08中は、鷲の卵を1個入手するまで鷲の卵が100%で入手できる

木箱

場所	アイテム	出現確率
C	かぼちゃの種	100%
D	毒消し草	100%
E	トマトの種	100%
F	成長促進肥料	100%
G	小麦の苗	100%
H	スイカの種	100%
I	ピーマンの種	100%
J	メロンの種	100%
K	薬草	20%
	回復薬	1%
L	薬草	100%

ショップ(ストーリー後編)

店	アイテム	買値(G)	時期
武器屋	ゆりの葉の剣	2400	後
	百獣の剣	16800	後
	信義	18000	後
	断罪の斧	19200	後
	日出国の魔刃	21600	後
花屋	月光草の種(赤)	120	後
	月光草の種(黄)	120	後
	月光草の種(青)	120	後
	収穫促進肥料	300	後

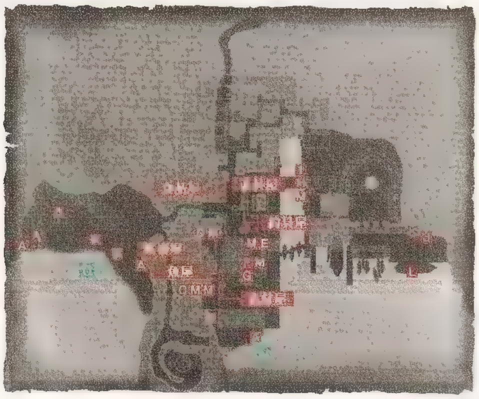
店	アイテム	買値(G)	時期
道具屋	薬草	100	後
	傷薬	1000	後
	力の種	500	後
	魔力の種	500	後
	防御の種	500	後
	精神の種	500	後
食品屋	かぼちゃ	500	後
	トマト	300	後
	ナス	400	後

PLAY

4がつ5にち

おにいちゃんから てがみがきました。
とおい町で うみがみえるとかいています。
ヨナもうみがみたいなぁ 大きいのかなぁ。

海岸の街



釣り

場所	釣れるもの	エサ ルアー	ゴカイ	サーディン	ミミズ	フナ
N	サーディン	―	50%	―	―	―
	グローブフィッシュ		30%	―		
	ブリーム	60%	10%	―	―	―
	シャーク	―		50%		
	ブルーマーリン	20%	―	30%	―	―
	ダンクルオステウス	5%		10%	―	―
	水草	5%	3%	2%	30%	20%
	錆びたバケツ	5%	5%	5%	50%	50%
	空き缶	5%	2%	3%	20%	30%
O	薬魚	90%	10%		―	―
	サーディン	―	80%	―	―	―
	水草	5%	3%	70%	70%	70%
	錆びたバケツ	3%	5%	20%	20%	20%
	空き缶	2%	2%	10%	10%	10%

採取
（発光するアイテムポイント：3つ）

場所	アイテム	入手確率
A	貝殻	10%
	巻貝	10%
	二枚貝	10%
	海草	10%
	空き瓶	10%
	流木	10%
	カニ	10%
	ヒトデ	10%
	真珠	8%
	黒真珠	7%
	ウミガメの卵	5%

木箱

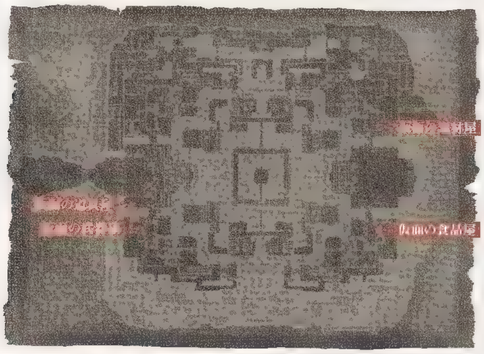
場所	アイテム	出現確率
B	ダリアの球根	100%
C	鑑賞促進肥料	100%
D	チューリップの球根	100%
E	傷薬	20%
F	力の種	10%
G	防御の種	10%
H	小麦の苗	100%
I	薬草	40%
J	収穫促進肥料	100%
K	イネの苗	40%
L	回復薬	5%
M	薬草	20%
	回復薬	1%

ショップ

店	アイテム	買値(G)	時期
武器屋	ゆりの葉の剣	2400	前
	百獣の剣	16800	前
	不浄なる斧	21600	後
	王位簒奪者の槍	19200	後
	不死鳥の短剣	31200	後
道具屋	薬草	100	前／後
	傷薬	1000	前／後
	毒消し草	600	前／後
	力の種	500	前／後
	魔力の種	500	前／後
	防御の種	500	前／後
	精神の種	500	前／後
	成長促進肥料	300	前／後
	収穫促進肥料	300	前／後
	海岸の街の地図	500	前／後
	南平原の地図	500	前／後
	回復薬 ※1	8000	後
	力の果実 ※1	1600	後
	魔力の果実 ※1	1600	後
	防御の果実 ※1	1600	後
	精神の果実 ※1	1600	後
素材屋	貝殻	100	前／後
	巻貝	500	前／後
	二枚貝	300	前／後
	真珠	3000	前／後
	モルダバイト	5000	前／後
	天然ゴム	700	前／後
魚屋※2	サーディン	250	前／後
	グローブフィッシュ	350	前／後
	ニジマス	1200	前／後
	ブリーム	1500	前／後
	ブラックバス	3000	前／後
	砂魚	5000	後
	ロイヤルフィッシュ	8000	後
	ブルーマーリン	3800	後
	ハイネリア	12000	後
	薬魚	300	前／後
釣具屋※2	ゴカイ	10	前／後
	ミミズ	10	前／後
	ルアー	100	前／後
	サーディン	250	前／後
	フナ	200	前／後
	薬魚	300	前／後
食品屋	メロン	1200	前／後
	ひょうたん	600	前／後
	豆	360	前／後
	米	600	前／後
	ゼンマイ	150	前／後
	キノコ	800	前／後
	豆の種	35	前／後
	イネの苗	60	前／後
	ダリアの球根	40	前／後
	チューリップの球根	50	前／後
	フリージアの球根	80	前／後
	月光草の種（赤）	120	前／後
	月光草の種（黄）	120	前／後
	月光草の種（青）	120	前／後

※1 QUEST 47を自警団に報告せずに終了した場合に売り出される。買値は割引された値。他のアイテムも2割引になる
※2 V-07、V-09、QUEST 13～17、37～40をクリアすると、順に売り出される

仮面の街

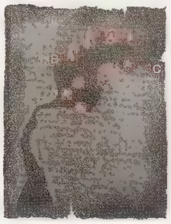


ショップ

店	アイテム	買値(G)	時期
仮面の武器屋	地竜の鉤爪	8400	前／後
	百獣の剣	16800	前／後
	兵士長の聖槍	30000	後
	不死鳥の槍	32400	後
仮面の素材屋	水晶	2400	前／後
	粘土	800	前／後
	アンバー	6000	前／後
	羊毛	800	前／後
	狼の毛皮	5000	前／後
仮面の食品屋	スイカ	800	前／後
	メロン	1200	前／後
	ひょうたん	600	前／後
	木の実	200	前／後
	かぼちゃ	500	前／後

店	アイテム	買値(G)	時期
仮面の道具屋	薬草	100	前／後
	傷薬	1000	前／後
	毒消し草	600	前／後
	砂漠の地図	500	前／後
	仮面の街の地図	500	前／後
	スイカの種	80	前／後
	メロンの種	120	前／後
	ひょうたんの種	60	前／後
	イネの苗	60	前／後
	フリージアの球根	80	前／後
	鑑賞促進肥料	300	前／後
	収穫促進肥料	300	前／後

神話の森



採取（発光するアイテムポイント：2つ）

場所	アイテム	入手確率
A	木の実	25%
	木の枝	20%
	樹液	15%
	力の果実	10%
	魔力の果実	10%
	防御の果実	10%
	精神の果実	10%

木箱

場所	アイテム	出現確率
B	毒消し草	100%
C	薬草	100%

きょうは　おにいちゃんのたんじょうびです。
なのでヨナは　ひとりでおいわいしました。
おにいちゃん　おたんじょうびおめでとう!

SYSTEM CAPTURE ●[システム攻略]

石の神殿

外周

2F

屋上

祭壇の間

1F

3F

✣木箱

場所	アイテム	出現確率
[illegible]	[illegible]	[illegible]
B	[illegible]	[illegible]
C	[illegible]	40%
D	[illegible]	100%
E	[illegible]	20%
F	[illegible]	20%
G	[illegible]	40%
H	[illegible]	5%
I	[illegible]	[illegible]
J	王妃の玉座	100%
K	薬草	20%
	回復薬	1%
L	涅槃の短剣	100%
M	百獣の剣王	100%

ロホット山

付近

1F-1

2F

1F-2

B1F

B2F-1

B2F-2

最深部

兵器試験場

✣ショップ

店	アイテム	買値(G)	時期
兄弟の店	銀鉱	1500	前／後
	銅鉱	480	前／後
	鉄鉱	1000	前／後
	凹んだ金属板	750	前 後
	磨り減ったネジ	900	前／後
	割れたレンズ	1100	前／後

✣捕まえる

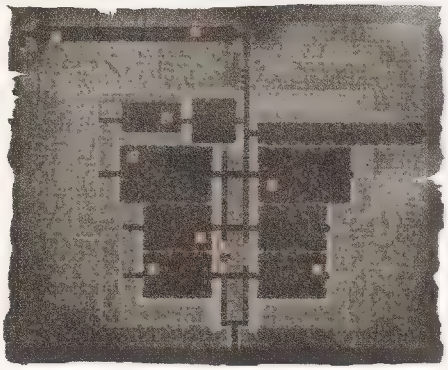
場所	アイテム	入手確率
A	ねずみの尻尾	100%

✣木箱

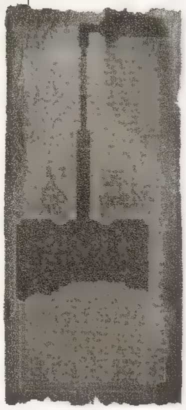
場所	アイテム	出現確率
B	薬草	100%
C	凹んだ金属板	100%
D	パイライト	5%
	アンバー	1%
[illegible]	アンバー	5%
	[illegible]	[illegible]
	ダマスカス	1%
F	百獣の双槍	100%

デボルさんとポポルさんが　あそびにきました。
おうたをうたってくれて　ヨナはうれしかったです。
れんしゅうして　おにいちゃんにきいてもらうんだ!

砂の神殿



大広間



採取（前編）（発光するアイテムポイント：2つ）

場所	アイテム	入手確率
A	粘土	30%
	鉄鉱	30%
	水晶	20%
	パイライト	20%

採取（QUEST.32クリア後、後編開始まで）

場所	アイテム	入手確率
A	粘土	30%
	鉄鉱	30%
	水晶	15%
	パイライト	15%
	フローライト ※	10%

※.QUEST 32でフローライトの情報を得たあとは1個入手するまで100%

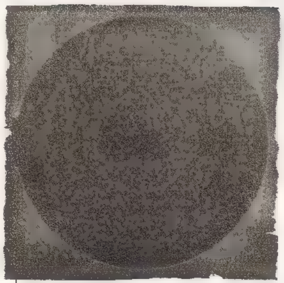
採取（後編）（発光するアイテムポイント：2つ）

場所	アイテム	入手確率
A	鉄鉱	30%
	粘土	20%
	水晶	15%
	パイライト	15%
	フローライト	10%
	メテオライト	10%

洋館

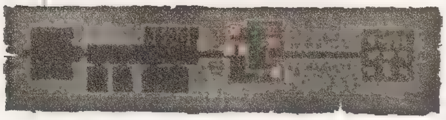
木箱

場所	アイテム	出現確率
A	薬草	40%
B	薬草	100%
C	精神の種	40%
D	背信の刃	100%
E	双子の牙	100%
F	地下施設の地図	100%



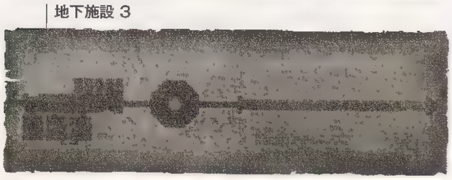
計画室

地下施設 1

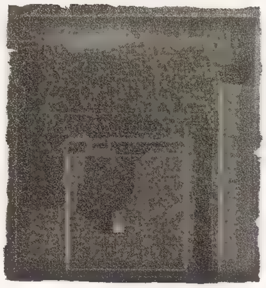


地下施設 2

地下施設 3



東京

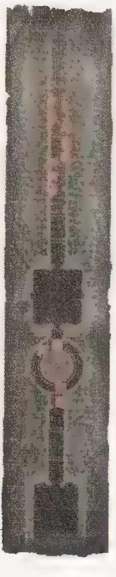


木箱

場所	アイテム	出現確率
A	鉄パイプ	100%

魔王の城

魔王の城 1



魔王の城 2

魔王の城 3

木箱

場所	アイテム	出現確率
A	不死鳥の大剣	100%
B	傷薬	100%
C	回復薬	100%
D	力の果実	100%
E	魔力の果実	100%
F	精神の果実	100%
G	薬草	100%
H	草原の竜騎槍	100%

10がつ28にち　きょうはちょっとつらいので　おうちにいます。
とおくから　デボルさんのうたがきこえてきます。
デボルさんのうたがきこえると、ほっとします。

PLAY

SYSTEM CAPTURE ●[システム攻略]

ENEMY
[敵]

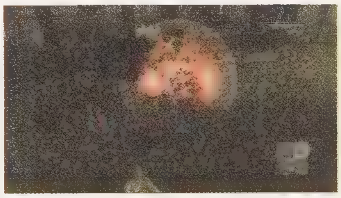
敵は、大きく分けてマモノ系、機械系、獣系の3系統に分類することができ、それぞれの特徴は右の通り。出現数とバリエーションがもっとも多いのはマモノ系の敵で、アーマーをつけていない敵が日光の当たる場所に出てしまうと、HPが徐々に減っていくという特徴がある。以下で敵の基本的な仕組みを解説するので、戦闘に役立ててもらいたい。

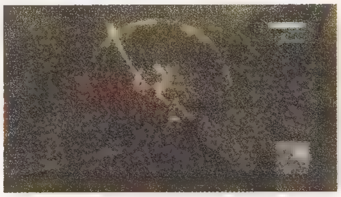
✣敵の種類と特徴

マモノ系	基本的に曇りの日、もしくは日陰に出現する アーマーをつけていない敵は、日光に当たるとHPが徐々に減る 同じ種類で、アーマーなしとアーマーありの2種類が存在する 魔法を無効化するリフレクターをつけている敵がいる 倒すとアイテムやワードをドロップすることがある
機械系	ロボット山にのみ出現する 倒すとアイテムをドロップすることがある(ストーリー前編と後編で変化する)
獣系	倒すと剥ぎ取りができ、アイテムを入手できる

アーマー

ストーリー後編からは、アーマーをつけた敵が出現する。アーマーのパーツの数は敵によって異なり、パーツ1つずつに耐久値が備わっている。攻撃を当てて耐久値を0にするとパーツがはがれ、ダメージの軽減率が下がる仕組みだ。ニーアのアーマーブレイク攻撃力は、ステータスの数値が基本となり、武器ならその補正値が大きいほど、魔法なら攻撃力が高いほどより高くなり、大きなアーマーダメージを与える。


アーマーダメージは、基本的に魔法の方が高い。黒の幻影や黒の手などを当てると……。


ほとんどのアーマーが一撃ではがれる。ある程度アーマーをはがしてから武器で攻撃しよう。

✣アーマーの特徴

- アーマーをつけた敵は、最大80%、最小50%のダメージを軽減する
- アーマーは、いくつかのパーツに分かれており、それぞれ耐久値がある
- アーマーは、アーマーブレイク攻撃力を持つ攻撃でのみ耐久値を減らせる
- 耐久値がなくなったアーマーははがれていき、ダメージ軽減率が減少する
- アーマーがはがれるとダメージ軽減の効果がなくなる

✣アーマーの耐久値

敵	耐久値
軽魔弾手(鎧)	5
軽格闘戦士(鎧)	5
軽魔術師(鎧)	5
軽攻群剣士(鎧)	5
重攻戦士(鎧)	20
重攻最強戦士(鎧)	20000
速撃魔術師(鎧)	12
遊撃魔術師(鎧)	12
速撃剣士(鎧)	12
飛行魔術師(鎧)	5
超重鉄槌戦士(鎧)	100
超重重撃剣士(鎧)	100
超重遊撃戦士(鎧)	100
超重迎撃魔弾手(鎧)	100

リフレクター

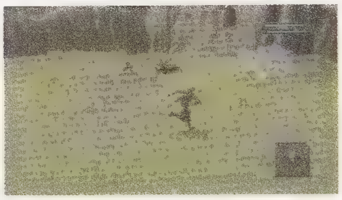
リフレクターとは、特定の敵を包んでいる紫色のバリアのことで、ニーアや仲間の魔法をほぼ無効化し、黒の魔法弾を撃ち返してくる。リフレクターをつけている敵はタイミングとマップで決まっており、中にはアーマーを全部はがすとリフレクターをつける敵もいる。これらの敵は、ジャンプ特殊攻撃などを当ててダウンさせると、リフレクターを消すことができる。

魔法のなかで唯一、黒の槍だけはリフレクターを破壊できる。最初に1発だけ撃ち込み……。

リフレクターの破壊を確認してから、黒の手や黒の処刑などの攻撃魔法を狙おう。

ドロップ&剥ぎ取り

マモノ系か機械系の敵を倒すと、一定の確率でアイテムをドロップする。貴重なアイテムはかなり確率が低く、狙って入手するにはワードエディットでアイテムドロップ率を上げたり、難易度をHARDにしたりといった工夫が必要。P101からのデータを確認し、粘り強くドロップするのを待とう。なお、ロボット山で数多く出現する機械系の敵は、ドロップ率が高い。ロボット山の出現マップを行き来しながら敵を倒してアイテムを大量に入手し、ショップでまとめて売却するとお金を稼ぎやすい。獣系を倒した場合は、死骸がしばらくその場に残り、剥ぎ取りができる。アイテムを必ず入手できるが、剥ぎ取り中は無防備になってしまうことに注意しよう。

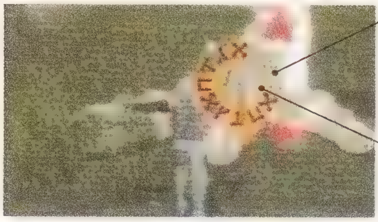

ドロップされたアイテムは、一定時間が経過すると消えてしまう。すばやい回収を心がけよう。

GRIMOIRE NIER NOW LOADING... | 12がつ1にち
あたらしい本を ポポルさんが とどけてくれました。
大きな木のおはなしでした。
木はしあわせだったのかなぁ。

ボス戦

強制的に画面下にHPバーが表示され、アタックゲージを消滅させなければ倒せない敵をボスと呼ぶ。ボスは一般の敵よりも強力、かつ激しい攻撃を行ってくるうえ、特定の部位以外ではダメージを与えられないタイプもいる。基本的には黒の槍を主力として戦うとよい。

✣アタックゲージ&タイムゲージの仕組み



アタックゲージ

攻撃すると周囲の文字が消えていき、すべて消滅させると次の段階に進んだり、倒せたりする。

タイムゲージ

アタックゲージが出現している残り時間を示す。針が1回転し終わるとボスのHPが回復する。

✣ボス戦の仕組み

ボスにダメージを与える

回避でボスの攻撃をかわしたり、魔法弾を黒の暴食で防いだりしながらダメージを与えていく。

アタックゲージが出現

アタックゲージを狙って攻撃する。黒の槍で狙い撃つと楽にダメージを与えられる。

アタックゲージにダメージを与えるとイベントへ

アタックゲージの文字を消滅させると、イベントに突入する。倒すまでこの流れを繰り返そう。

敵データ

ボスを除く敵はさまざまな場所に複数出現し、ドロップアイテムと行う攻撃に関しては共通のデータである。レベル、HP、経験値、ドロップするワードなどは、ストーリーの進行によって変化するので、ストーリー攻略（P104 ～）に記載した。2つのデータをあわせて参照しよう。なお、ボスのデータは該当するボス戦が発生するストーリー攻略（P104 ～）に掲載している。

✣ダウンロードクエストにのみ出現する敵

- 重攻最強戦士（鎧）
- 超重重撃剣士（鎧）
- 超重迎撃魔弾手（鎧）

マモノ系

速撃戦士

ドロップ

アイテム	確率	アイテム	確率
—	—	—	—
—	—	—	—

攻撃

種類	解説
縦斬り	近距離で武器を縦に振りおろす
横斬り	近距離で武器を横に振り払う
ジャンプ斬り	ジャンプしながら斬りかかる
連続斬り	近距離で連続で斬りかかる
—	—
—	—

※攻撃は剣を持っている敵のみ

軽格闘戦士 / 軽格闘戦士（鎧）

ドロップ

アイテム	確率	アイテム	確率
薬草	15%	凹んだ金属バット	1%
古い教本	10%	—	—

攻撃

種類	解説
殴り	腕で殴る
カカト落とし	小さくジャンプしてカカトで蹴る
回し蹴り	体を回転させて蹴る
—	—
—	—
—	—

軽攻群剣士 / 軽攻群剣士（鎧）

ドロップ

アイテム	確率	アイテム	確率
薬草	15%	錆びた包丁	2%
落書きされた絵本	10%	歯の欠けたノコギリ	1%

攻撃

種類	解説
縦斬り	近距離で武器を縦に振りおろす
横斬り	近距離で武器を横に振り払う
ジャンプ斬り	ジャンプしながら斬りかかる
連続斬り	近距離で連続で斬りかかる
—	—
—	—

軽魔弾手 / 軽魔弾手（鎧）

ドロップ

アイテム	確率	アイテム	確率
薬草	10%	汚れたバッグ	5%
魔力の種	8%	革のグローブ	2%

攻撃

種類	解説
魔法弾1	正面に連続で魔法弾を撃つ
魔法弾2	正面に3Wayの魔法弾を連続で撃つ
魔法弾3	正面に複数の魔法弾を撃つ
—	—
—	—
—	—

軽魔術師 / 軽魔術師（鎧）

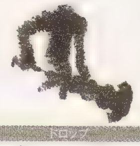
ドロップ

アイテム	確率	アイテム	確率
薬草	10%	汚れた本	5%
精神の種	8%	絹のハンカチ	2%

攻撃

種類	解説
魔法弾1	正面に扇状に広がる魔法弾を撃つ
魔法弾2	周囲と前面に広がる魔法弾を撃つ
魔法弾3	5方向に螺旋状に広がる魔法弾を撃つ
魔法弾4	横に広がる魔法弾を撃つ
—	—
—	—

重攻戦士



ドロップ

アイテム	確率	アイテム	確率
防御の種	15%	止まった時計	2%
分厚い辞典	8%	立派な革靴	0.5%

攻撃

種類	解説
縦斬り1	武器を縦に振りおろす
縦斬り2	武器を振り上げて勢いよく振りおろす
横斬り	武器を横に振り払う
—	—
—	—
—	—

SYSTEM CAPTURE ●[システム攻略]

マモノ系

重攻戦士(防) / 重攻戦士(鎧)

ドロップ

アイテム	確率	アイテム	確率
力の種	15%	動かない腕時計	2%
開かない写真集	8%	立派な革靴	0.5%

攻撃

種類	解説
縦斬り1	武器を縦に振りおろす
縦斬り2	武器を振り上げて勢いよく振りおろす
横斬り	武器を横に振り払う
前転プレス ※	前転しながら近づいてボディープレス
—	—

※重攻戦士(鎧)のみ使用

速撃剣士 / 速撃剣士(鎧)

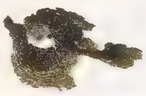
ドロップ

アイテム	確率	アイテム	確率
傷薬	15%	何かの技術書	5%
力の果実	10%	歪んだ指輪	2%

攻撃

種類	解説
縦斬り	武器を縦に振りおろす
横斬り	武器を横に振り払う
斬り上げ1	振りおろした剣を連続で斬り上げる
斬り上げ2	連続で斬り上げる
ジャンプ斬り	ジャンプして斬りかかる
連続斬り	少し溜めたあと、連続で斬りかかる

超重重撃剣士 / 超重重撃剣士(鎧)



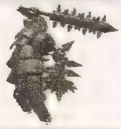
ドロップ

アイテム	確率	アイテム	確率
単純な機械	33%	複雑な機械	33%
精巧な機械	33%	—	

攻撃

種類	解説
突き	ブレードで勢いよく突く
衝撃	地面を殴って衝撃波を発生させる
突き上げ1	地面を殴って直進する突き上げを出す
突き上げ2	前方周囲の地面を突き上げる
	—
—	—

重攻最強戦士 / 重攻最強戦士(鎧)



ドロップ

アイテム	確率	アイテム	確率
動かない腕時計	10%	立派な革靴	3%
止まった時計	10%		

攻撃

種類	解説
縦斬り1	武器を縦に振りおろす
縦斬り2	武器を振り上げて勢いよく振りおろす
横斬り	武器を横に振り払う
連続回転 ※	体を回転させながら連続で殴りかかる

※重攻最強戦士(鎧)のみ使用

飛行魔術師 / 飛行魔術師(鎧)

ドロップ

アイテム	確率	アイテム	確率
傷薬	10%	くすんだ腕輪	2%
貴金属のピアス	8%	—	—

攻撃

種類	解説
魔法弾1	周囲に大量の追尾する魔法弾を撃つ
魔法弾2	巨大な魔法弾を撃つ
魔法弾3	移動しながら周囲に魔法弾をばらまく
—	—

超重遊撃戦士 / 超重遊撃戦士(鎧)

ドロップ

アイテム	確率	アイテム	確率
単純な機械	33%	複雑な機械	33%
精巧な機械	33%		—

攻撃

種類	解説
カマイタチ	腕を振ってカマイタチを飛ばす
周囲カマイタチ	前方周囲に無数のカマイタチを飛ばす
振り払い	近距離で腕を振り払う
殴り	近距離で腕を振り上げて殴る
蹴り	近距離で足を踏みおろす

速撃魔術師 / 速撃魔術師(鎧)

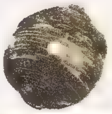
ドロップ

アイテム	確率	アイテム	確率
薬草	10%	割れたイヤリング	5%
魔力の果実	8%	寂れたネックレス	2%

攻撃

種類	解説
魔法弾1	正面に3Wayの魔法弾を連続で撃つ
魔法弾2	正面に広がる魔法弾を撃つ
魔法弾3	周囲と正面に広がる魔法弾を撃つ
	—
	—

球体



ドロップ

アイテム	確率	アイテム	確率
—			—
		—	

攻撃

種類	解説
魔法弾	連続で魔法弾を撃ちおろす
—	—
—	
—	
—	—

超重迎撃魔弾手 / 超重迎撃魔弾手(鎧)

ドロップ

アイテム	確率	アイテム	確率
単純な機械	33%	複雑な機械	33%
精巧な機械	33%		

攻撃

種類	解説
魔法弾1	縦方向に連続で魔法弾を撃つ
魔法弾2	横方向に連続で魔法弾を撃つ
魔法弾3	正面に魔法弾をばらまく
振り払い	近距離で腕を振り払う
蹴り	近距離で足を踏みおろす

遊撃魔術師 / 遊撃魔術師(鎧)

ドロップ

アイテム	確率	アイテム	確率
精神の果実	10%	派手な帽子	5%
薬草	8%	綺麗なチョーカ	2%

攻撃

種類	解説
魔法弾1	正面に扇状に広がる魔法弾を撃つ
魔法弾2	螺旋状に広がる魔法弾を撃つ
魔法弾3	5方向に螺旋状に広がる魔法弾を撃つ
魔法弾4	上空から螺旋状に広がる魔法弾を撃つ
回復魔法弾	HPを回復する魔法弾を撃つ

超重鉄槌戦士 / 超重鉄槌戦士(鎧)

ドロップ

アイテム	確率	アイテム	確率
単純な機械	33%	複雑な機械	33%
精巧な機械	33%		—

攻撃

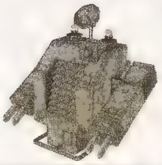
種類	解説
突き上げ1	地面を殴って真下から突き上げる
突き上げ2	地面を殴って複数場所から突き上げる
	—
—	—

GRIMOIRE NIER NOW LOADING . | 2がつ4にち

ヨナはおりょうりじょうずに　なろうと思いました。
おにいちゃんを　よろこばせてあげるんだ!
ヨナだけの　ひみつのレシピを　つくるんだ!

機械系

SG-01



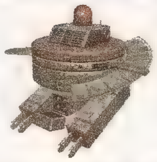
ドロップ

	アイテム	確率
前編	凹んだ金属板	50%
前編	壊れた腕	30%
前編	壊れたアンテナ	20%
後編	割れたレンズ	40%
後編	壊れた腕	30%
後編	壊れたアンテナ	20%
後編	大きな歯車	10%

攻撃

種類	解説
スタンガン	腕のスタンガンを突き出して突っ込む

SF-11



ドロップ

	アイテム	確率
前編	切れたケーブル	60%
前編	壊れたバッテリー	40%
後編	切れたケーブル	40%
後編	壊れたバッテリー	30%
後編	機械油	20%
後編	錆びた塊	10%

攻撃

種類	解説
バルカン	腕からバルカンを撃つ
スタンガン	腕のスタンガンを突き出して突っ込む

POD-01

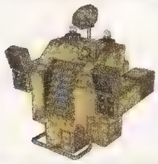
ドロップ

	アイテム	確率
前編	—	—

攻撃

種類	解説
砲撃	砲台を回転させながら周囲に弾を撃つ

SG-10



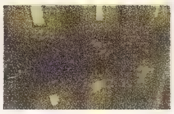
ドロップ

	アイテム	確率
前編	磨り減ったネジ	40%
前編	壊れたアンテナ	30%
前編	壊れたモーター	20%
前編	チタン合金	10%
後編	壊れたアンテナ	40%
後編	壊れたモーター	30%
後編	謎のスイッチ	20%
後編	チタン合金	10%

攻撃

種類	解説
バルカン	腕からバルカンを撃つ

CRM-010



ドロップ

	アイテム	確率
前編		
後編		

攻撃

種類	解説
砲撃	連続で弾を撃つ

P-32

ドロップ

	アイテム	確率
前編	—	
後編	チタン合金	70%
後編	形状記憶合金	30%

攻撃

種類	解説
殴り	腕を振り払う
放電	右足で周囲に電気を放電させる
電撃	右足で電撃を飛ばす
回転バルカン	上半身を回転させて弾をばらまく

獣系

蝙蝠

剥ぎ取り

アイテム	確率
蝙蝠の牙	60%
蝙蝠の羽	40%

攻撃

種類	解説
引っかき	滑空して足で引っかく

イノシシ

剥ぎ取り

アイテム	確率
猪の肉	50%
猪の毛皮	30%
猪の胆	20%

攻撃

種類	解説
突進	走って突進する

鹿

剥ぎ取り

アイテム	確率
鹿の肉	90%
鹿茸	10%

攻撃

種類	解説
後ろ蹴り上げ	後ろ足で蹴り上げる
突進	走って頭から突進する

大蜘蛛

剥ぎ取り

アイテム	確率
大蜘蛛の糸	90%
大蜘蛛の虹糸	10%

攻撃

種類	解説
毒吐き	前方へ毒液を吐きつける
コグモ	周囲にコグモをまき散らす
噛付き	コグモが飛びついて噛み付く
突進	ジャンプして突進する

羊

剥ぎ取り

アイテム	確率
羊の肉	80%
羊毛	20%

攻撃

種類	解説
後ろ蹴り上げ	後ろ足で蹴り上げる

狼

剥ぎ取り

アイテム	確率
狼の牙	80%
狼の毛皮	20%

攻撃

種類	解説
突進	ジャンプして突進する
噛付き	腕に噛み付く

サソリ

剥ぎ取り

アイテム	確率
サソリの爪	70%
サソリの尾	30%

攻撃

種類	解説
毒刺し	地面から飛び出して針を刺す

ヤギ

剥ぎ取り

アイテム	確率
ヤギの肉	80%
ヤギの毛皮	20%

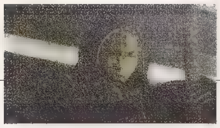
攻撃

種類	解説
後ろ蹴り上げ	後ろ足で蹴り上げる
突進	走って頭から突進する

3がつ16にち

いつもおそとではしりまわっている　おとこの子から
きれいなお花を　もらいました。
なんてなまえなのか　ポポルさんにきいてみます。

PLAYBACK NIER ●[ストーリー攻略]



ニーアの物語は、ストーリー前編とストーリー後編の2パートに分かれている。各パートは、下の図で示したように複数のストーリーで構成されており、分岐している場合は、任意のストーリーを選択していく。ただし、進行の途中でストーリーを変更することはできない。以下の各ストーリーの攻略チャートには「進行No.(ストーリーの進行度)」と「カテゴリ(EVENT:イベントシーン/BOSS:ボス戦、/MAGIC:魔法を習得する)」を示し、該当するタイミングで行うことを「進行内容」として示した。また、ボス戦や知っておくと効率的に攻略できる情報を「ピンポイント攻略」で解説。新規に登場する敵がわかる「敵データ更新リスト」とあわせ、効果的に活用してもらいたい。

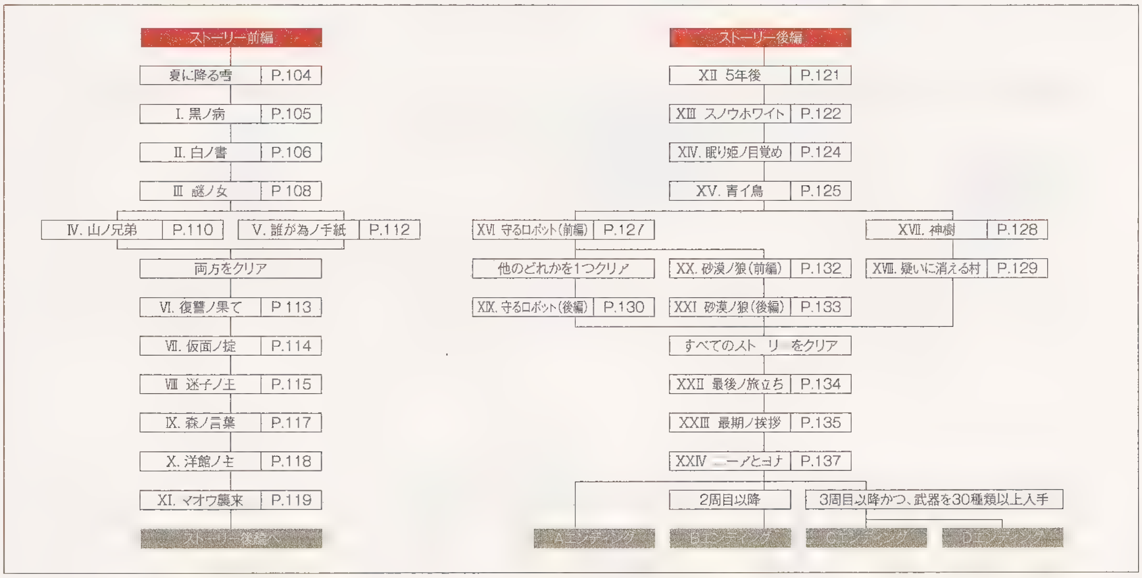
✣敵データ更新リストに関する補足

進行中のストーリーで新たな敵が登場する場合に、対応するマップと敵データを掲載している。初登場の敵は敵名を赤で表示した。ドロップワードは、左にあるものから順に抽選されていき、当選した場合に入手できる。

●敵名の()内の意味
晴:天候が晴れの時に出現
曇:天候が曇りの時に出現
ボ:ボス戦の時にのみ出現
限:初回のみ出現。復活しない
ガ:武器攻撃をガードする
鎧:アーマーをつけている
反:リフレクターを展開する

✣ストーリー全体フローチャート※

※『ニーア ゲシュタルト』もストーリーの構成は同じ



PLAYBACK NIER PROLOGUE

夏に降る雪

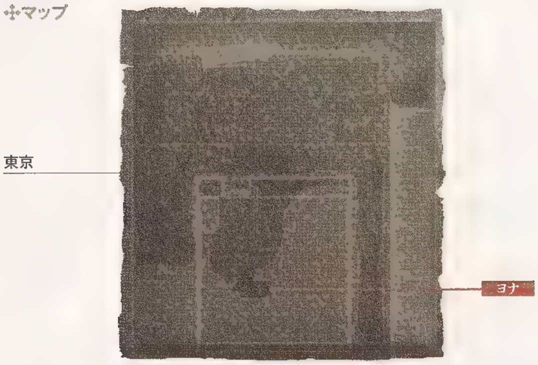
雪が降りしきる夏。廃墟となった東京の片隅で、黒い化け物と戦う男がいた。ただ愛する存在を守り、生き抜くために。

続々と集団で現れるマモノを、魔法を習得しながら撃破していく。最初は連続攻撃ぐらいしかできないが、黒の書に触れるイベントのあとは攻撃力と防御力が大幅に上昇し、特殊攻撃やチャージ攻撃が使えるようになる。さらに、MPの回復速度が速いため、習得した魔法は惜しみなく使用していこう。ダメージを受けても、何体か敵を倒せばすぐにレベルアップしてHPが全回復するので、ゲームオーバーになる心配はほとんどないだろう。

✣攻略チャート

進行No	カテゴリ	進行内容	対応マップ
2053-01		重攻戦士を倒す	東京
2053-02	EVENT	追い詰められた兄妹	東京
2053-03		重攻戦士、軽攻群戦士を倒す	東京
2053-04	EVENT	黒の書	東京
2053-05		マモノを倒す	東京
2053-06		ヨナのいる場所へ向かう	東京
2053-07	BOSS	超重遊撃戦士を倒す	東京
2053-08		ヨナのいる場所へ向かう	東京

✣マップ



✣敵データ更新リスト

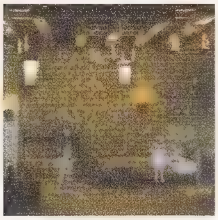
マップ	敵名	レベル	HP	経験値	ドロップワード
東京	重攻戦士(限)	25	1300~3000	0	—
	軽攻群剣士(限)	18	100	0	—
	超重遊撃戦士(限)	30	28800	0	—

 8がつ31にち
村がざわざわしています　なにかあったのかなぁ。
デボルさんが　きにしないでいいと　いいにきました。
おまつり　じゃないみたい。　なんだろう?

PLAYBACK NIER STORY

I 「黒ノ病」

1412年後—。人々の生活をマモノが脅かす混沌とした世界で、病弱なヨナを養うために働くニーアの姿があった……。



図書館でポポルから仕事の依頼を受け、それを達成していく。行動可能なエリアはニーアの村、北平原、ロボット山付近のみで、マモノはイベントでのみ出現する。また、羊の肉を届けたあとは道具屋の利用が可能になる。販売されている各エリアの地図は優先的に購入しておこう。

✣攻略チャート

進行No	カテゴリ	進行内容	対応マップ
I-01	EVENT	ニーアとヨナ	ニーアの村
I-02		ポポルと話す。「北平原の地図」と1000Gを入手	図書館
I-03		ヨナと話す	図書館
I-04	EVENT	この世界	ニーアの村
I-05		北門から北平原へ進む	ニーアの村
I-06		羊を倒し、「羊の肉」×3を入手	北平原
I-07		帰る途中に現れる軽格闘戦士を倒す	北平原
I-08		北平原からニーアの村へ入る	北平原
I-09		「羊の肉」×3を持った状態で道具屋と話す	ニーアの村
I-10		「薬草」×3を持った状態でポポルと話す	図書館
I-11		ニーアの家でヨナと話す	ニーアの村
I-12		ポポルと話す	図書館
I-13		北門から北平原へ進む	ニーアの村
I-14		西の橋付近にいる重攻戦士を倒す	北平原
I-15		北平原からニーアの村へ入る	北平原
I-16		ポポルと話す。1000Gを入手	図書館
I-17		ニーアの家でベッドを調べる	ニーアの村
I-18		ポポルと話す	図書館
I-19		東門で「ヨナのリボン」を入手	ニーアの村
I-20		東門から東街道へ進む	ニーアの村

✣マップ

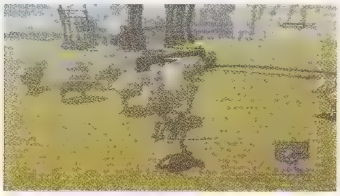
✣敵データ更新リスト

マップ	敵名	レベル	HP	経験値	ドロップワード
北平原	羊	1	27	1	
	ヤギ	3	56	3	—
	軽格闘戦士（晴・限）	3	80	10	—
	重攻戦士（曇・限）	3	***	50	

ピンポイント攻略

I-06 羊は逃がさないようにダウンさせて倒す

羊の肉は、北平原にいる羊を倒してから剥ぎ取りを行い入手する（羊毛を入手することもある）。羊は、攻撃されると逃げ出す習性があるため、最初にジャンプ特殊攻撃でダウンさせてから連続攻撃を決めれば逃がさずに倒しやすい。また、近づく際は、羊の正面や側面からにすること。背後から接近すると、後ろ蹴り上げで大きく吹き飛ばされてしまう。



「命令→獣」コマンドを実行すると、周囲にいる複数の獣系の敵をニーアの近くにおびき寄せることができる。

帰りに出現する3体のマモノはこちらに攻撃をしてこない。全滅させるとニーアの村に戻れるようになる。

I-10 頼まれた薬草は木箱から手に入れる

3個の薬草は、道具屋で購入しなくても、ニーアの村や北平原で採取できるほか、北平原にある木箱からなら確実に入手できる。ロボット山付近に続いた鉄橋にかけられている足場には複数の木箱があり、計7個の薬草が手に入る。

ハシゴを上るときは、ジャンプを繰り返す操作を行うと早く上れる。

I-14 敵に攻撃されない戦い方を覚える

重攻戦士が単体で出てきた場合は、3、4発の連続攻撃から特殊攻撃へのコンボで何度もひるませながらダメージを与える。複数現れた場合は、攻撃範囲が広いジャンプ特殊攻撃やチャージ攻撃でダウンさせながら戦おう。

戦いの基本は敵の動きを封じること。攻撃されない立ち回りを覚えれば、回復系アイテムの節約になるからだ。

GRIMOIRE NIER NOW LOADING... | 5がつ4にち

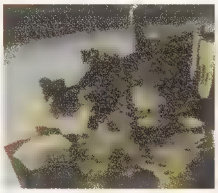
てがみを　まいにちまいにちかいてるけど
おにいちゃん　しんぱいしないでね。
ヨナは　げんきです。

PLAYBACK NIER ●[ストーリー攻略]

PLAYBACK NIER STORY

II「白ノ書」

黒文病からヨナを救う。ニーアの強い意志は、
不可侵の神殿を前にしても揺らぐことはなかった。

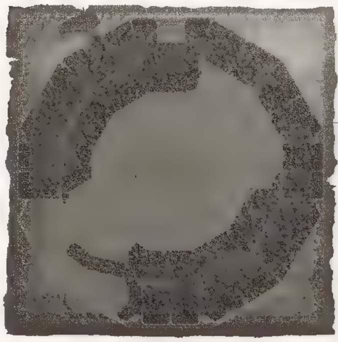


行方不明になったヨナを追って、東街道を北に抜け石の神殿を探索する。神殿内では、大量のマモノやボスとの戦いがあり、また終盤では魔法が使えるようになるなど、ここから本格的な戦闘が始まる。今後、回復系アイテムはつねに多めに用意しておきたい。

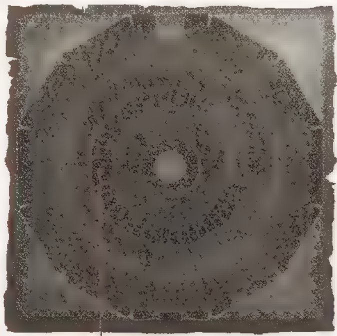
石の神殿をクリアすると、入口が瓦礫の山で塞がれてしまう。以降は当分の間入れないため、武器や地図などの重要なアイテムを取り逃さないように注意。

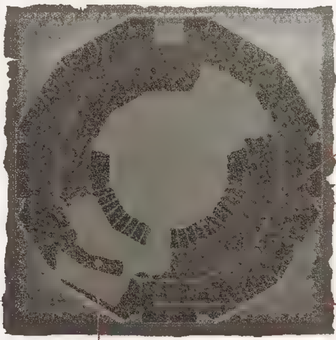
✣攻略チャート

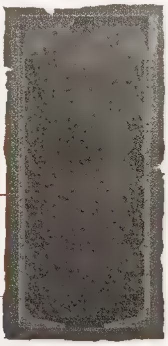
進行No	カテゴリ	進行内容	対応マップ
II-01		東街道から石の神殿へ入る	東街道
II-02	EVENT	崩れた壁	石の神殿 1F
II-03		木箱から「青銅の鍵」を入手	石の神殿 2F
II-04		「青銅の鍵」を使って扉の奥へ進む	石の神殿 2F
II-05		青い箱を足場にして先へ進む	石の神殿 屋上
II-06	EVENT	祭壇の部屋でヨナを発見	石の神殿 祭壇の間
II-07		怪しげな本を包むバリアを破壊する	石の神殿 祭壇の間
II-08	EVENT	怪しげな本を調べ、「はい」を選択する	石の神殿 祭壇の間
II-09		怪しげな本が仲間になる	石の神殿 祭壇の間
II-10		速撃戦士を倒す	石の神殿 祭壇の間
II-11	MAGIC	封印されし言葉を入手。 魔法「黒の弾」が使用可能になる	石の神殿 祭壇の間
II-12		速撃戦士を倒す	石の神殿 祭壇の間
II-13	BOSS	ヘンゼル&グレーテルとの戦闘	石の神殿 祭壇の間
II-14	MAGIC	封印されし言葉を入手。 魔法「黒の槍」が使用可能になる	石の神殿 祭壇の間
II-15	BOSS	ヘンゼルを倒す	石の神殿 祭壇の間
II-16	BOSS	グレーテルを倒す	石の神殿 祭壇の間
II-17	EVENT	ヨナのいる場所へ向かう	石の神殿 祭壇の間
II-18	EVENT	神殿からの脱出	石の神殿 祭壇の間



✣マップ







✣敵データ更新リスト

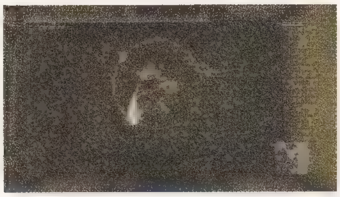
マップ	敵名	レベル	HP	経験値	ドロップワード(チ=チュートリアル)
東街道	ヤギ	3	54	3	—
石の神殿 1F~3F	速撃戦士	3	42	10	—
	重攻戦士	3	140	20	
石の神殿 祭壇の間	速撃戦士(ボ)	2	***	0	—
	速撃戦士 [illegible]	2	***	0	チ:コンボ(100)

おにいちゃんがはなしてくれる　カイネさんって
どんな人なんだろうなぁ　あってみたいなぁ。
ヨナの　おかあさんみたいな人かなぁ。

ピンポイント攻略

II-04 大型のマモノを優先して倒す

石の神殿では、2Fの「青銅の鍵」が必要な扉を進んだ先から、マモノが出現するようになる。ここでは、速撃戦士と重攻戦士のセットが何度か登場するが、ニーアを攻撃してくるのは重攻戦士だけ。速撃戦士よりもサイズが大きいので、見分けるのは簡単だ。カメラを操作して重攻戦士を優先的に狙い、ジャンプ特殊攻撃やチャージ攻撃などを使って倒そう。



上から見下ろす視点になる部屋にマモノがいる場合は、全滅させないと先へ進むための扉が開かない。

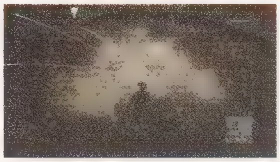
II-05 箱を動かして道を作る

屋上に到着したら、左下の図のように、切れたハシゴがあるところまで青色の箱を押したり引いたりして動かす。配置後は青色の箱の上に乗り、切れたハシゴの方に向かって2段ジャンプすれば段差の上に行ける。先へと進み、祭壇の間の入り口に着いたらセーブしてから中に入ろう。

動かせる箱はこの先にも何度か出てくるが、エリアによって箱の色が違う。

CHECK! 高い場所からでも尻もちをせずに着地する方法

一定以上の高さから飛び降りると、着地時に尻もちをついてしまい、少しの間動けなくなる。着地する直前に回避やジャンプ攻撃を出し、着地後のスキを減らせるタイミングを覚えておこう。



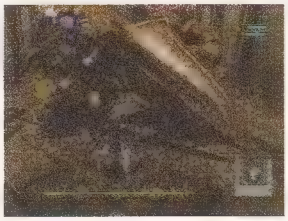
ジャンプ特殊攻撃の場合は、飛び降りた直後に出しても尻もちをつかない。

II-09 無益な戦いはなるべく避ける

白の書が仲間になると、祭壇の間にいる複数の速撃戦士が襲ってくるようになる。その際、白の書との会話イベントが終わってからでないと速撃戦士は全滅させても復活してくる。いくら倒しても経験値は獲得できないので、ある程度数を減らしておき、会話イベントが終わってから一掃しよう。

速撃戦士はとにかく数が多く、周囲を囲まれやすい。白の書が喋っている間は、部屋中を逃げ回っていた方が安全だ。

VS ヘンゼル&グレーテル



ヘンゼル／グレーテル	
HP	700／700
攻撃力	20／20
魔法攻撃力	2／2
魔法防御力	0／0
ガードブレイク攻撃力	10／10
ガードブレイク耐久値	50／50
経験値	0／700

攻撃	解説
縦斬り	武器を正面に振り下ろす
横斬り	武器を正面になぎ払う
強力ダッシュ攻撃	その場でしばらく力を溜めてから、高速で突進しながら突きを出す
強力剣攻撃	武器を振り下ろすと同時に、地面を這うようにして地中から岩が連続で飛び出す
口放出弾A	その場で魔法弾を正面に複数発射する
口放出弾B	その場で魔法弾を3方向に連続で発射する

II-13 間合いを離してから黒の弾で攻撃

こちらに向かってくるので遠距離から黒の弾を撃ち、近づかれたら離れるという戦法を繰り返すのがオススメ。残りHPが8割ぐらいになると、どちらか一方が防御状態で動かなくなり、攻撃する方は強力ダッシュ攻撃を頻繁に出してくる。直線的な攻撃だが移動速度が速いので、離れてから真横に回避してかわそう。残り6割ほどまでHPを減らせばアタックゲージが出る。

アタックゲージが出現したら黒の弾を撃ち込みながら近づき、密着したら連続攻撃に切り替えて破壊する。

II-15 魔法弾を避けてから黒の槍で狙い撃つ

ヘンゼルは主に口放出弾Aや強力剣攻撃を出してくる。口放出弾Aは弾速が遅いので、引きつけてから真横に大きく移動して避け、黒の槍で狙い撃とう。基本はこれを繰り返し行い、強力剣攻撃の武器を振り上げる予備動作が見えた時だけタイミングよく横に回避すればいい。残りHPが約6割になるとアタックゲージが出るので、前述と同じ要領で破壊しよう。

近づくと広範囲に武器を振り回してくるうえに、武器攻撃が盾に当たるとノーダメージになってしまう。

II-16 速撃戦士を先に倒して1対1にする

まず、出現する複数の速撃戦士をすべて倒してしまおう。グレーテルは、間合いが離れていれば口放出弾Aや口放出弾Bを出してくるので、武器攻撃で魔法弾を消しつつ倒していこう。全滅させたら、ヘンゼル戦と同様に魔法弾を避けつつ黒の槍で攻撃するとよい。

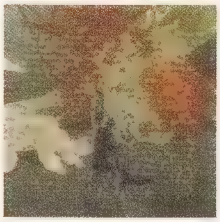
12がつ22にち ゆきがやみません。 でもやまないあいだは おにいちゃんが いっしょにいてくれます。 やんだら また でていっちゃうのかなぁ。

PLAYBACK NIER

PLAYBACK NIER STORY

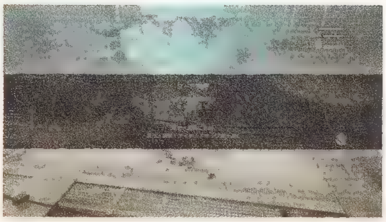
III「謎ノ女」

忌まわしく、唾棄すべき、下劣な存在。そう。マモノは、倒すべきものだ。その出会いまで、ニーアの世界は単純だった。



崖の村での戦いでは、ボス戦が連続して2回行われる。このストーリー以降は、マモノからドロップワードを入手できるようになり、また一時的に仲間が加わるなど、新しい要素が多い。

そのほかクエストが受領可能になったり、行動可能なエリアが複数追加されたりする。



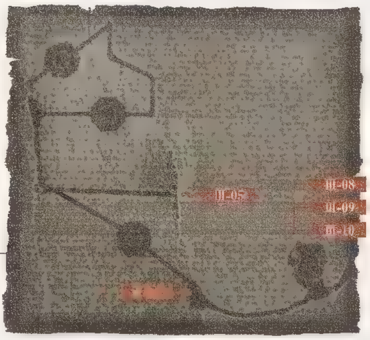
マモノからドロップワードを入手したら対応する武器や魔法へ忘れずにセットしよう。詳しくはP86参照。

✣攻略チャート

進行No	カテゴリ	進行内容	対応マップ
III-01		噴水付近にいるポポルと話す	ニーアの村
III-02		ポポルと話す	図書館
III-03		北門から北平原へ進む	ニーアの村
III-04		北平原から崖の村へ入る	北平原
III-05		村長の家に行き 扉越しに話す	崖の村
III-06		小屋にある花の首飾りを調べる	崖の村
III-07	EVENT	下着女と遭遇	崖の村
III-08	BOSS	下着女との戦闘1	崖の村
III-09	BOSS	下着女との戦闘2	崖の村
III-10	BOSS	フックとの戦闘。フックを撃退する	崖の村
III-11	MAGIC	封印されし言葉を入手。魔法「黒の手」が使用可能になる	崖の村
III-12	EVENT	カイネを介抱する	崖の村
III-13		崖の村から北平原へ進む	崖の村

✣マップ

崖の村



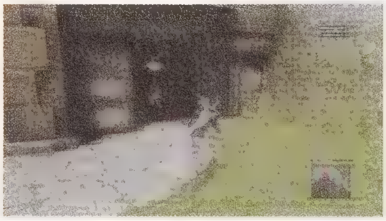
✣敵データ更新リスト

エリア	敵名	レベル	HP	経験値	ドロップワード(チーチュートリアル)
北平原	羊	1	27	1	—
	ヤギ	3	56	3	—
	イノシシ	10	2150	60	—
	軽格闘戦士(晴)	4	80	20	チ:回避攻撃(20%)/チ:回り込み(10%)
	軽格闘戦士(曇)	4	80	20	チ:ちょっと強い黒の弾(10%)/チ:ダウン攻撃(30%)/が、歌を口ずさむ(6%)
崖の村	軽格闘戦士	4	80	20	チ:破壊できる箱(20%)/チ:血の吸収(40%)/死の(100%)
	軽魔弾手	4	64	30	チ:魔法弾同士の衝突(10%)/チ:敵の魔法弾(20%)/の狂った調律(20%)/音楽を愛するロバと(100%)
	重攻戦士(防)	5	180	50	餓えし亡者の(100%)/深淵の(100%)
	球体(ボ)	1	***	0	—
	蝙蝠	4	112	5	—
南平原	鹿	8	116	20	チ:動物への命令(10%)
	大蜘蛛	13	580	60	チ:換金(30%)
	超重遊撃戦士(曇)	14	3240	400	と歓喜に怯える騎士(50%)/弱き隠者の(35%)
砂漠	サソリ	4	95	5	チ:釣り情報2(40%)
	狼	12	302	100	チ:狼に噛み付かれた時(20%)
	狼	12	302	100	—

ピンポイント攻略

III-02 クエストもこまめに達成したい

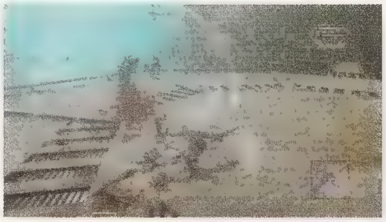
ポポルとの会話を終えると、クエストの受領が可能になる。ストーリーが進行すると達成不可能になるクエストもあるため、できるだけ早めに達成していきたい。P.142からのクエスト攻略を参照して、受領できるタイミングと目的地や必要なアイテムを確認し、ストーリー進行と平行してクリアしていくのがベストだ。なお、クエスト達成の報酬は大半がお金で、武器やアイテムを購入するために役立つ。



クエストは、すぐに進行させる気がなくても、とりあえず受領しておくとよい。依頼人は、ミニマップに赤いチェックマークで表示される。

III-05 村長の家は金色の建物が目印

崖の村には似たような家が複数あるが、村長の家はほかとは違って金色で、崖の村のもっとも高い位置にある。最初の橋を渡りきったら、すぐ右手にあるハシゴを上り、再び橋を渡っていく途中で画面右上に見えてくるはずだ。また、道中の敵は、それほど問題なく倒せるが、黒の槍などで吹き飛ばして下に落下させるとドロップが入手できなくなる。そのため、落下する可能性のある場所では、なるべく武器か黒の弾の攻撃で倒そう。

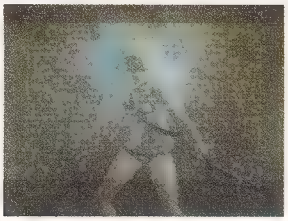


村長の家に向かうルートでは重攻戦士が1体しか出現しない。ワードを2種入手する場合は、別ルートも通り重攻戦士を2体倒そう。

 6がつ6にち

おにいちゃんは　ヨナのたんじょうびにはかえるって
いっていたけど　おにいちゃんのたんじょうびも
いっしょに　おいわいしたかったなぁ。

VS 下着女



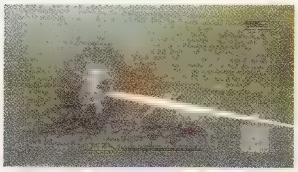
下着女

HP	538
攻撃力	13
魔法攻撃力	8
魔法防御力	5
ガードブレイク攻撃力	20
ガードブレイク耐久値	16
経験値	0

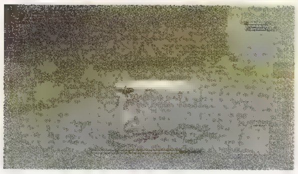
攻撃	解説
斬りコンボ	左右の剣で斬りつけながらジャンプ攻撃で締める6連撃。途中で止めることもある
回転斬り	剣を横に振り払ったあとに回転しながら斬りつける。
足蹴り	片足を軸にその場で蹴りを3発繰り出す
突進突き	回避後に剣を突き出しながら突進する
小魔法弾	地面を高速で這う衝撃波を飛ばす
大魔法弾	正面に巨大な魔法弾を放つ
魔法弾&ホーミング弾	魔法陣を展開し、大型の魔法弾とともに追尾性のある小型の魔法弾を複数飛ばす

III-08 回避後に繰り出す突進突きの隙を狙う

初めは斬りコンボや足蹴りなどの近接攻撃しかしてこないので、逃げ回りながら黒の弾を1発ずつ発射しよう。ほとんどが回避されるが、回避後は突進突きをする傾向が強く、その隙を狙って攻撃できる。なお、アタックゲージは出現せず、HPを約半分ほど減らせば次の戦闘に進む。



隙に攻撃を当てればのけぞるが、すぐに復帰して反撃してくる。斬り続けていると確実にダメージを受けるので、連続攻撃で2回ほど斬ったら回避につないで離れよう。



近づくと、斬りコンボ、回転斬り、足蹴りのどれかを繰り出してくるが、離れていれば追ってくるだけ。なお、回転斬りと足蹴りの3発目はガードができない。

III-09 小魔法弾と大魔法弾はダッシュで避けられる

遠距離から魔法を頻繁に使用するようになり、隙に攻撃を当ててものけぞらなくなる。下着女を軸に少し離れたところでダッシュで回るように移動していれば、小魔法弾と大魔法弾はほぼかわすことができる。避けたら、すかさず黒の槍で狙い撃とう。また、魔法弾&ホーミング弾を放とうと魔法陣を展開したら連続攻撃のチャンス。魔法弾を放つまでは一切動かないので、魔法弾が当たらない背後に回り込んで連続攻撃などで攻め立てよう。HPを残り約2割近くまで減らすとフック戦に移行する。

ホーミング弾は弾速が速いためかなり避けづらいが、当たっても受けるダメージは低い。攻撃することに集中しよう。

VS フック

フック

HP	1800
攻撃力	30
魔法攻撃力	8
魔法防御力	0
ガードブレイク攻撃力	20
ガードブレイク耐久値	0
経験値	4000

攻撃	解説
口衝撃波	口から複数の衝撃波を発生させる
魔法弾	口から魔法弾を連続で発射する
足踏み	どちらか一方の脚を地面に叩きつけ、円状に広がる衝撃波を地面に発生させる
6連続足踏み	足踏み衝撃を左右の脚で6回交互に行う
球体吐き出し	口から魔法弾を放つ球体を6体吐き出す

III-10 安全な場所から黒の槍で攻撃

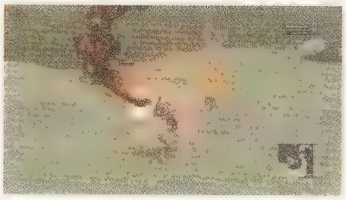
足踏みによる衝撃波が届かない位置から黒の槍で攻撃すると安全だ。その際、飛んでくる魔法弾を連続攻撃で消しながら行うとMPの溜まりが早く、効率がいい。HPが残り8割ぐらいになると脚にアタックゲージが出るので、近づいて連続攻撃で壊そう。破壊後も戦い方は基本的に変わらないが、崖上から球体吐き出しをしてきた時は球体の撃破を優先するとよい。HPが残り4割近くになると脚にアタックゲージが出るので前述と同じように壊す。その後も離れて黒の槍で攻撃していけば、最後は頭部にアタックゲージが出るので狙い撃とう。

フック戦では、下着女が味方として共に戦う。勝手にフックに近づいてくれるため、こちらは遠距離からの攻撃に専念できる。

CHECK! 黒の手を使いこなす

ストーリーの最後に習得できる黒の手は、魔法攻撃力が高くて攻撃範囲が広いうえに、小型の敵であれば吹き飛ばす効果がある。複数のマモノと戦う時やボス戦など、あらゆる敵との戦闘で役立ち、ストーリーの終盤まで使っていける優秀な魔法だ。

黒の手をヒットさせるには、カメラを操作して狙う敵をほぼ正面に捉えておくことが重要になる。多少、正面から敵がずれていても自動的に狙ってくれることが強みだ。使うポイントの1つは、敵の攻撃を回避で避けたあと。回避中にカメラを操作して敵の方に向けておけば、逃げながら黒の手をヒットさせられる。なお、基本的には、すぐに動けるようチャージなしの小魔法として使用したい。



複数の敵に対しては手前に逃げながら出すと、カメラ操作を必要とせず楽に攻撃できる。

GRIMOIRE NIER NOW LOADING... 7がつ20にち
デボルさんとポボルさんが かえっちゃった。
かえっちゃったら さみしくなりました。
なので おおきなこえでうたっていました。

PLAYBACK NIER

PLAYBACK NIER STORY

IV「山ノ兄弟」

錆びた鉄がきしみ、腐った油のにおいが充満する、ロボット山。ニーアが乗り込んだ機械の城は、愛憎と悲哀の舞台でもあった。

チタン合金を求めてロボット山の攻略を目指す。内部では機械系の敵のみが登場。SG-01、SG-10、SF-11は倒すと必ずアイテムを落とすが、一定時間後に爆発する特徴を持つ。また、内部に入るとポストがある場所まで回復系アイテムを入手できないため、薬草を上限の10個持ち込んでおきたい。

チタン合金を渡したあと、兄弟の店で武器の強化が行えるようになる(特定の素材と1000Gが必要)。いずれの武器も4段階まで強化可能だ。

攻略チャート

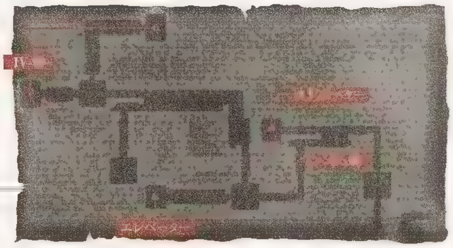
進行No	カテゴリ	進行内容	対応マップ
IV-01		北平原からニーアの村へ入る	北平原
IV-02		ポポルの部屋に入る	図書館
IV-03		酒場でデボルと話す	ニーアの村
IV-04		北門から北平原へ進む	ニーアの村
IV-05		北平原からロボット山付近へ進む	北平原
IV-06		兄弟の店に入る。「ロボット山の地図」を入手	ロボット山 付近
IV-07		ロボット山 付近からロボット山 1Fに入る	ロボット山 付近
IV-08		箱を足場にして先へ進む	ロボット山 1F-1
IV-09		SG-10を倒し、「チタン合金」×3を入手する	ロボット山 1F-1
IV-10		「チタン合金」×3を持った状態で兄弟の店に入る 「名もなき刀工の剣」がLv.2になる 「エレベーターの起動パスコード」を入手	ロボット山 付近
IV-11		ロボット山 付近からロボット山 1Fへ入る	ロボット山 付近
IV-12		エレベーターでB1Fへ進む	ロボット山 1F-1
IV-13		爆弾で柵を爆破する	ロボット山 B1F
IV-14		トロッコに乗って奥へ進む	ロボット山 B1F
IV-15		爆弾で2つの柵を爆破し、縦穴を越えて奥へ進む	ロボット山 B1F
IV-16	BOSS	ゼペット(手)との戦闘。ゼペット(手)を倒す	ロボット山 兵器試験場
IV-17		SG-01、SG-10、POD-01を倒す	ロボット山 兵器試験場
IV-18	BOSS	ゼペット(頭部)との戦闘。ゼペット(頭部)を倒す	ロボット山 兵器試験場
IV-19	MAGIC	封印されし言葉を入手。 魔法「黒の暴食」が使用可能になる	ロボット山 兵器試験場
IV-20		倒れている女性を調べる。「香水」を入手	ロボット山 兵器試験場
IV-21		「香水」を持った状態で兄弟の店で弟と話す	ロボット山 付近
IV-22		ロボット山 付近から北平原へ進む	ロボット山 付近

ロボット山　B1F

マップ

ロボット山　付近

ロボット山　兵器試験場



ロボット山　1F-1

敵データ更新リスト

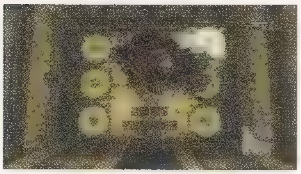
エリア	敵名	レベル	HP	経験値	ドロップワード(チ=チュートリアル)
北平原	羊	1	27	1	—
	ヤギ	3	56	3	
	イノシシ	10	2150	60	
	軽格闘戦士(晴)	4	80	20	チ:回避攻撃(20%)/チ:回り込み(10%)
	軽格闘戦士(曇)	4	80	20	チ:ちょっと強い黒の弾(10%)/チ:ダウン攻撃(30%)/が、歌を口ずさむ(6%)
	軽格闘戦士(曇)	4	80	20	チ:回避攻撃(20%)/チ:回り込み(10%)/は、変わる(30%)/紋書の解と(8%)
ロボット山 1F	SG-01	8	144	50	チ:レアアイテム(30%)/チ:壁キック(10%)
ロボット山 B1F	SG-01	8	144	50	チ:コンボ+魔法チャージ(10%)
	SG-10	8	144	50	—
	POD-01	8	86	60	—
	SF-11	8	58	50	チ:コンボ+魔法チャージ(10%)
	CRM-010	8	58	40	—
ロボット山 兵器試験場	SG-01(ボ)	6	***	50	—
	SG-10(ボ)	6	***	50	—
	POD-01(ボ)	6	***	60	—

10がつ28にち　ヨナのからだに　かってにくろいもようがでます。
そのうち　ヨナは　まっくろいおばけになるのかな。
きもちわるいよ　こわいよ。

ピンポイント攻略

IV-08~09 SG-10からチタン合金を入手

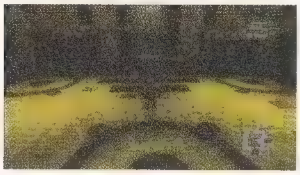
内部にあるエレベーターはこの時点では作動しない。1F奥の部屋を目指そう。通路の途中では、石の神殿と同じように箱を押して足場にし、2段ジャンプなどで先へ進むエリアがある。奥の部屋では、SG-01とSG-10がセットで登場し、SG-10を倒せば必ずチタン合金をドロップする。



黒の手は、3人称視点では画面の中央方向に出るが、上から見下ろす視点の時はニーアの正面方向に出る。うまく狙いを定めよう。

IV-13 爆弾を投げて通路を塞ぐ柵を壊す

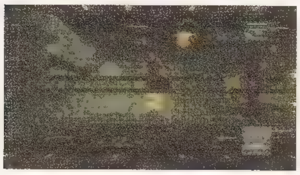
リフトから出現するPOD 01を倒してしばらくすると、リフトの中心から爆弾が浮き上がってくる。爆弾を拾って柵に向かって投げつければ、柵が爆破されて先へ進めるようになる。なお、狙いが外れて柵が壊せなかったとしても、少し時間が経てば再び同じ場所に爆弾が出てくる。



爆弾を持ち上げると、一定時間で爆発する。持ったまま爆発させたり、誤って爆発に巻き込まれたりすると、大きなダメージを受けるので注意。

IV-14 トロッコでの移動中は回避厳禁

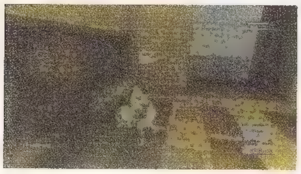
トロッコで移動中も、敵の攻撃や魔法弾が飛んでくる。この場合、回避しないように注意すること。ほぼ確実に落下してしまい、HPが減少するうえ、トロッコが最初にあった位置まで戻されるからだ。常にトップスピードで進行し、正面の敵だけを倒す方法がオススメだ。



トップスピードで移動していれば、左右から飛んでくる魔法弾に当たることはない。正面から近づいてくる敵だけ倒しつつ突き進もう。

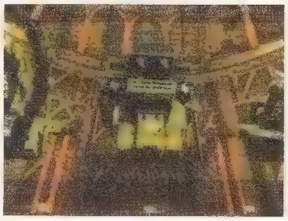
IV-15 2段ジャンプからの回避で縦穴を飛び越える

進んだ先には手前と奥に柵が2つあるので、上記と同じように爆弾を投げて爆破する。奥の柵は、通路の橋が崩れ落ちているので落下しないように注意しよう。柵を壊したら、崩れた橋を飛び越えて逆側へ渡る。この際、2段ジャンプしてからジャンプの頂点付近で回避を出せば余裕を持って渡れる。



兵器試験場のポスト横にある木箱からは薬草が2個手に入る。所持数が少ないようなら、B1Fと何度も出入りして補充しておこう。

VS ゼペット



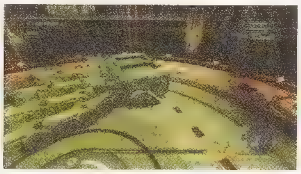
ゼペット(手／頭部)

HP	1000／2400
攻撃力	40／40
魔法攻撃力	4／4
魔法防御力	30／0
ガードブレイク攻撃力	20／20
ガードブレイク耐久値	0／0
経験値	0、6000

攻撃	解説
追尾レーザー	両手の指先から各1本のレーザーを放射し、クロスさせながらニーアを追尾する
薙ぎ払いレーザー	両手の指先から各4本のレーザーを放射し、クロスさせながら奥に向かってなぎ払う
撃ちおろしレーザー	両手の指先から各4本のレーザーを斜め下に放ち、何度もクロスさせつつ押し寄せる
押しつぶし	ニーアの頭上でしばらく狙いを定めてから、手を落下させて押しつぶす
誘導ミサイル	目から誘導ミサイルを連続で発射する。HPが残り少なくなると、発射数が多くなる
極太レーザー	口からレーザーを放射し、左右に連続でなぎ払う

IV-16 ゼペット(手)は掌にあるコアが弱点

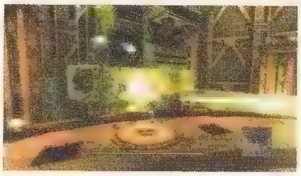
攻撃のチャンスは、主に各攻撃の合間。各種レーザーは、タイミングを合わせて2段ジャンプで避ける。避けたあとは黒の槍で攻撃することがベストだが、左右の掌にあるコアを攻撃すれば、ほかの部位よりも2倍近くのダメージが与えられる。次の攻撃までに時間はあるので、落ち着いて照準を合わせよう。



押しつぶしは走って移動していれば避けられる。落下した手はしばらくその場に停止するので、近づいて連続攻撃からの黒の手でダメージを与えよう。

IV-18 頭部の両サイドは極太レーザーの射程外

ゼペット(頭部)は、誘導ミサイル→極太レーザーのパターンで繰り返し攻撃してくる。誘導ミサイルは走って移動し続ければ避けられる。ミサイルを避けきったら、頭部の両サイドのどちらかへすぐに移動しよう。そこなら、次に撃ってくる極太レーザーが届かない。極太レーザーを撃っている時に口の中を狙った黒の槍で攻撃し、レーザーが切れるタイミングを見計らって足元の爆弾を口の中に投げつけよう。



爆弾を口の中で爆発させると少しの間動かなくなるので、正面からさらに黒の手で追撃。アタックゲージは出現せず、ボスゲージを0にすれば撃破となる。

CHECK! お金を貯めて百獣の剣を購入

百獣の剣は、攻撃力・魔力ともに優秀で、ストーリー前編において最強ともいえる武器。ロボット山のクリア後は自由に出入りできるようになるため、内部の敵を繰り返し倒し、ドロップアイテムを売却して購入資金16800Gを作りたい。経験値稼ぎにもつながるので一石二鳥だ。

PLAY

本のなかで　大きな木は　ずっとまっていました。
ヨナも　ずっとまっています。
なにかできるといいのに。

PLAYBACK NIER

PLAYBACK NIER STORY

V 「誰が為ノ手紙」

ヨナの病状が思わしくない。痛みを和らげるという「薬魚」を求めて、ニーアは海岸の街へ。そこで引き受けた仕事は……。

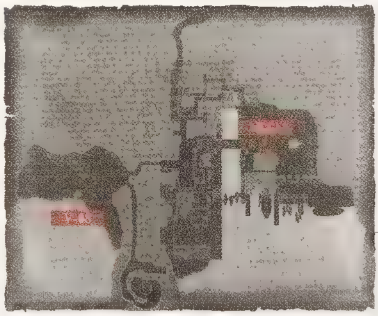
強制戦闘は南平原で1回あるだけで、特定の人物にアイテムを届けるのを目的にした内容になっている。また、海岸の村で釣竿とルアーを手に入れてからは、海や川の釣り場で釣りができるようになる。

攻略チャート

進行No	カテゴリ	進行内容	対応マップ
V-01		北平原からニーアの村へ入る	ニーアの村
V-02		ニーアの家でヨナと話す	ニーアの村
V-03		ポポルと話す	図書館
V-04		南門から南平原へ進む	ニーアの村
V-05		重攻戦士、軽攻群戦士を倒し、衛兵と話す。片手剣「月光と闇」を入手	南平原
V-06		南平原から海岸の街に入る	南平原
V-07		北の端にいる街の人と話す。「釣竿」と「ルアー」を入手	海岸の街
V-08		海岸で釣りを行い、「薬魚」を入手する	海岸の街
V-09		老婆に声をかけられ、「はい」を選択する	海岸の街
V-10		郵便局で配達員と話す。「老婆への手紙」と「ポポルへの手紙」を入手	海岸の街
V-11		「老婆への手紙」を持った状態で灯台で老婆と話す。1000Gを入手	海岸の街
V-12		海岸の街から南平原へ進む	海岸の街
V-13		南平原からニーアの村へ入る	南平原
V-14		ニーアの家でヨナと話す	ニーアの村

マップ

南平原



海岸の街

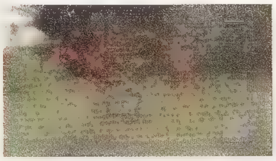
敵データ更新リスト

エリア	敵名	レベル	HP	経験値	ドロップワード(チ=チュートリアル)
南平原	鹿	8	116	20	チ.動物への命令(10%)
	大蜘蛛	13	580	60	チ.換金(30%)
	超重遊撃戦士(曇)	14	3240	400	と歓喜に怯える騎士(50%)/弱き隠者の(30%)
	重攻戦士(限・防)	10	360	40	チ.片手剣によるガード崩し(30%)/チ.ガード崩し(100%)/斬血の刃と(9%)/と甘く囁く人形(30%)
	軽攻群剣士(限)	10	180	30	が、瞼を静かに閉じる(5%)/屍の(2%)

ピンポイント攻略

V-05 マモノの群れに襲われている衛兵を助ける

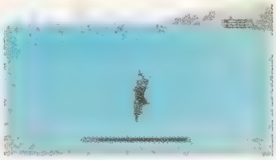
南平原に入ると、道中で複数のマモノに衛兵が襲われている場面に遭遇する。この時、ニーアに気づいて襲ってくるのは、軽攻群剣士1体のみ。連続攻撃などで軽攻群剣士を倒し、残りは黒の手でまとめて倒そう。



周囲のマモノは、こちらに無関心で衛兵をひたすら攻撃している。近づきすぎて攻撃に巻き込まれないように、少し離れた位置から狙おう。

V-08 薬魚は西の海岸でしか釣れない

薬魚は、砂浜がある西の海岸なら、目的地が示すポイントでなくてもルアーを使えば釣れる(稀に、水草や空き缶も釣れる)。なお、東の海岸では、現段階では釣れないブリームやブルーマリーンが食いつく。



ヒットしたタイミングで釣竿を上げると魚との格闘が始まる。水中の魚が移動する方向と逆に入力し、魚のHPを0にすれば確実に釣り上げられる。

CHECK! 南平原の主「超重遊撃戦士」を倒す

南平原が曇りのときは、西側に超重遊撃戦士が出現している。現段階でまともに戦って倒すのは至難の業だが、遠く離れて黒の槍で攻撃していれば、時間はかかるが倒すことが可能だ。超重遊撃戦士は遠距離からはカマイタチを飛ばしてくるが、射程はそれほど長くはない。ただし、攻撃しながらじわじわと近づいてくるので、追い詰められる前に安全な距離まで離れよう。高い効果を持つドロップワード、または百獣の剣の強化素材でもある、単純な機械をドロップすることがある。

万が一、攻撃を受けた場合はほぼ一発で倒されてしまうだろう。魔力の種を使って魔法のダメージを上げ、戦闘時間をできるだけ短縮したい。

おにいちゃんは すぐにでていっちゃった。
ヨナのかおを みにきただけだっていってた。

PLAYBACK NIER STORY

VI「復讐ノ果て」

再び崖の村を訪れたニーアは、カイネと力を合わせて巨大なマモノを倒すべく勇躍する。今、復讐は終わり、新たな戦いが始まる。

このストーリーでは、主に崖の村を点々と移動するフックを追いかけながら戦う。いったん、崖の村に入ると引き返せなくなり、封印されし言葉を手に入れるまではポストを利用できず、HPとMPの回復手段がアイテムだけになることに注意しよう。

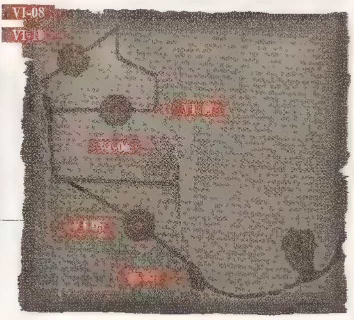
リフレクターをまとったマモノが新たに出現。大半の魔法は効かないが、ダウンさせている間はリフレクターが解除されるため魔法が有効になる。

✣攻略チャート

進行No	カテゴリ	進行内容	対応マップ
VI-01		ポポルと話す	図書館
VI-02		北門から北平原へ進む	ニーアの村
VI-03		北平原から崖の村へ入る	北平原
VI-04		カイネと合流する	崖の村
VI-05	BOSS	フックとの戦闘1	崖の村
VI-06	BOSS	フックとの戦闘2	崖の村
VI-07	BOSS	アタックゲージ付きの球体を倒す	崖の村
VI-08	BOSS	フックとの戦闘3	崖の村
VI-09	EVENT	カイネのおばあちゃん	崖の村
VI-10	BOSS	フックとの戦闘4。フックを倒す	崖の村
VI-11		倒れているカイネを調べる	崖の村
VI-12	EVENT	カイネの心の中	崖の村
VI-13	MAGIC	封印されし言葉を入手。 魔法「黒の幻影」が使用可能になる。 カイネが仲間になる	崖の村
VI-14		崖の村から北平原へ進む	崖の村

✣マップ

崖の村



✣敵データ更新リスト

エリア	敵名	レベル	HP	経験値	ドロップワード
崖の村	蝙蝠	4	112	5	
	軽格闘戦士(限・反)	10	180	60	チ 魔法の効かない敵の攻略(30%)/チ 魔法の効かない敵(100%)
	軽魔弾手(限)	10	144	60	チ 兜割り(30%)/と泣き叫ぶ白鳥(50%)
	軽魔術師(限)	10	144	60	チ 受身(100%)/は、離れる(100%)
	球体(限)	10	72~180	0	

ピンポイント攻略

VS フック

フック	
HP	8000
攻撃力	150
魔法攻撃力	15
魔法防御力	0
ガードブレイク攻撃力	30
ガードブレイク耐久値	0
経験値	10000

攻撃	解説
足踏み衝撃	どちらか一方の脚を地面に叩きつけ、円状に広がる衝撃波を地面に発生させる
尻尾薙ぎ払い	尻尾を前方に素早く薙ぎ払う
首振り魔法弾	首を振りながら、口から魔法弾を連続で発射する
尻尾から球体	尻尾から魔法弾を放つ球体を6体生み出す
尻尾叩きつけ	尻尾を地面に叩きつけ、円状に広がる衝撃波を地面に発生させる
2連続足踏み	足踏み衝撃を左右の前脚で2回交互に行う
突進	帯電して球状の電撃をまとったまま前方に突進する
球体吐き出し	口から魔法弾を放つ球体を10体吐き出す

VI-05 ステージの手前から魔法で攻撃

初戦はステージの上まで行かずに、フックの攻撃の射程外となる通路の途中から黒の槍を当て続ける。残りHPを8割程度まで減らせば、どちらかの脚にアタックゲージが出現。これを破壊するとフックが移動を始める。

VI-06~08 アタックゲージを破壊しつつフックを追い込め

2戦目のフックは、尻尾叩きつけの衝撃波をジャンプでかわし、尻尾が地面に降りている状態を狙う。HPが残り7割ほどになると尻尾にアタックゲージが出現する。時間制限がないので同じ方法で破壊しよう。移動を始めたら、アタックゲージを持つマモノを全滅させて次のステージへ。フックとの3戦目は、1戦目と同じく通路上から黒の槍で攻撃。残りHPを約3割まで減らすと、どちらかの脚にアタックゲージが出現する。

崖沿いの足場では、なるべく上の段を通り、正面のマモノには黒の槍、下の段のマモノには上の段から黒の手で攻撃して進むとよい。

VI-10 フックの右の前脚近くで戦おう

4戦目のフックは、尻尾から球体→突進→2連続足踏みの繰り返しで攻撃してくる。突進はフックの右の前脚の外側にいれば当たらない。そのあとの2連続足踏みをジャンプでかわし、右の前脚を攻撃しよう。その後は近くにいる球体だけを倒し、再び突進に備えてフックの右の前脚側へ移動する。残りHPを0にすると倒れ込み、頭部にアタックゲージが出現する。

PLAY

PLAYBACK NIER ●[ストーリー攻略]

PLAYBACK NIER STORY

VII 仮面ノ掟

砂嵐が吹きつける東の砂漠を越えて、ニーア達は進んでいく。
まったく言葉の通じない、不可思議な仮面の人々が住む国へ。

砂漠で狼との戦闘が1回あるだけで、フィーアに仮面の街を案内してもらうといった内容がメインになる。初めのうちは、仮面の街の住人が話す言葉を解読できず、ショップを利用することができない。会話ができるようになるVII-18以降まで、チャート通りに進めよう。

住人と会話ができるようになったら、砂漠の神殿へ向かう前に道具屋に立ち寄って、砂漠の地図と仮面の街の地図を購入しておこう。

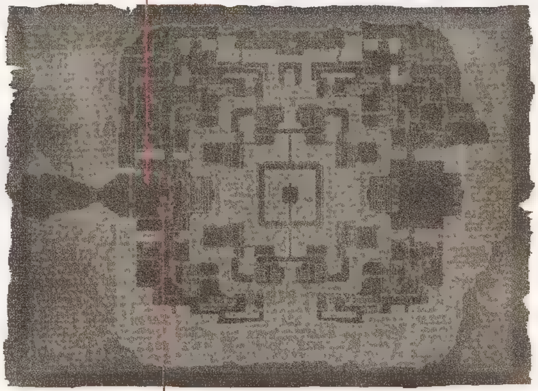
✣攻略チャート

進行No	カテゴリ	進行内容	対応マップ
VII-01		北平原からニーアの村へ入る	北平原
VII-02		東門から東街道へ進む	ニーアの村
VII-03		東街道から砂漠へ進む	東街道
VII-04		狼の群れに襲撃される	砂漠
VII-05		仮面の街の門前に行く	砂漠
VII-06	EVENT	仮面の街へ通される	砂漠
VII-07		王の館の扉を調べ、「はい」を選択する	仮面の街
VII-08		目の前で転んだ少女が落としたものをすべて拾ってから転んだ少女と話す	仮面の街
VII-09		街を案内するフィーアについていく	仮面の街
VII-10		フィーアと話し、道具屋と掟についての説明を聞く	仮面の街
VII-11		フィーアと話し、砂船乗り場と掟についての説明を聞く	仮面の街
VII-12		フィーアと話し、食料屋と掟についての説明を聞く	仮面の街
VII-13		フィーアと話し、変な物屋についての説明を聞く	仮面の街
VII-14		フィーアと話し、素材屋と掟についての説明を聞く	仮面の街
VII-15		フィーアと話し、武器屋についての説明を聞く	仮面の街
VII-16		フィーアと話し、王の館についての説明を聞く	仮面の街
VII-17		仮面の副官と話す	仮面の街
VII-18		フィーアと話す	仮面の街
VII-19		街の入口の門を調べる	仮面の街
VII-20		フィーアと話す	仮面の街
VII-21		仮面の街から砂漠へ進む	仮面の街

✣マップ

砂漠

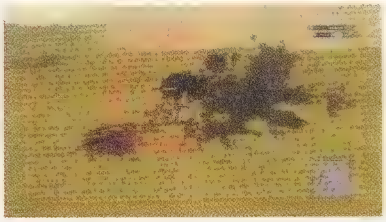
仮面の街



ピンポイント攻略

VII-04 狼には後退しながら黒の手で迎え撃つ

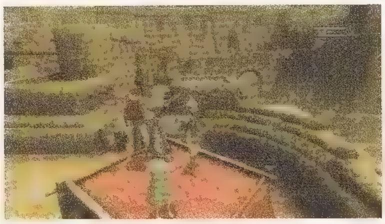
砂漠に入ると、至るところに狼がうろついており、発見されると群がってくる。ここでは狼を3体以上倒して仮面の街がある方角へ進めば、崖の上に狼のリーダーが現れ、ほかの狼達を引き連れて撤退する。なお、仮面の街付近へ移動するだけでもストーリーは進行するが、倒して進む方が楽。



狼はすばしっこく、攻撃を当てにくい。四方八方から複数で襲ってくるので、囲まれないように移動しながら、黒の手などで迎撃しよう。

VII-08~16 進路を妨害しないようについていこう

果物とお皿を拾ってあげると、フィーアの街案内が始まる。以降は、進路を妨害しないようにフィーアのあとを歩いて追いかけ、立ち止まった時にだけ話せばよい。また、食料屋を紹介されたあとに選択肢で「はい」を選ぶと、王の館の紹介までスキップできる。



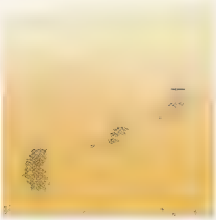
案内中は石船乗り場から船を利用して移動することもある。船での移動シーンはスタートボタンを押すとスキップでき、すぐに到着できる。

お花のなまえは　ずかんにのってませんでした。
デボルさんが　なまえをつけていいっていって
くれたので　おにいちゃんのなまえに　しようかな。

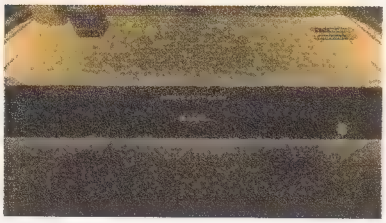
PLAYBACK NIER STORY

VIII「迷子ノ王」

黒文病の手がかりを知るために、砂の神殿へ潜入する。そこは仮面の街と同様に、数々の「掟」に縛られた聖域であった。



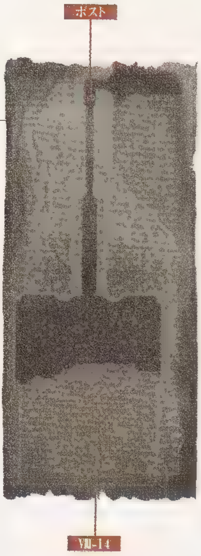
フィーアの案内で砂の神殿に入り、最奥部でボスを倒すストーリー。内部は最初の部屋以外、扉がすべて封印されていて入れないほか、ボスを倒すまで出入り不可。各部屋の赤く光るキューブをすべて破壊する（マモノを全滅させるパターンもある）と封印が解除され、別の部屋へと進める構造になっている。



各部屋には試練の掟（行動制限）があり、これに違反したり、キューブから放たれる魔法弾に当たったりすると、部屋の入り口に戻される。

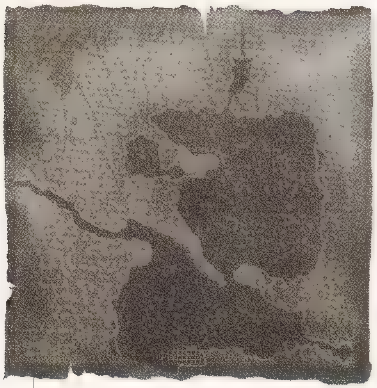
攻略チャート

進行No	カテゴリ	進行内容	対応マップ
VIII-01		フィーアと話す	砂漠
VIII-02		狼を倒しつつ、フィーアから離れすぎないように同行する	砂漠
VIII-03		砂の神殿の前に行く。「砂の神殿の地図」を入手	砂漠
VIII-04		砂漠から砂の神殿へ入る	砂漠
VIII-05		試練の掟『跳ね飛ぶ兎』の部屋を突破する	砂の神殿
VIII-06	EVENT	仮面の人93代目王子登場	砂の神殿
VIII-07		試練の掟「立ち止まりし梟」の部屋を突破する	砂の神殿
VIII-08	EVENT	連れ去られるカイネ	砂の神殿
VIII-09		試練の掟『走り抜ける狼』『魔を放ちし蝙蝠』の 部屋を突破する	砂の神殿
VIII-10		試練の掟『強固なる守りの亀』の部屋を突破する	砂の神殿
VIII-11		試練の掟『魔を放ちし蝙蝠』の部屋を突破する	砂の神殿
VIII-12		試練の掟『刃を振るっ虎』の部屋を突破する	砂の神殿
VIII-13		試練の掟「回避せし鼠」の部屋を突破する	砂の神殿
VIII-14	BOSS	シャハリヤールとの戦闘1	砂の神殿 大広間
VIII-15	EVENT	カイネが合流	砂の神殿 大広間
VIII-16	BOSS	シャハリヤールとの戦闘2	砂の神殿 大広間
VIII-17	BOSS	シャハリヤールとの戦闘3。シャハリヤールを倒す	砂の神殿 大広間
VIII-18	EVENT	王たる証	砂の神殿 大広間
VIII-19		仮面の王と話す。片手剣「輪廻転生」を入手	仮面の街
VIII-20		仮面の王と話す	仮面の街
VIII-21	MAGIC	封印されし言葉を入手。 魔法「黒の轟壁」が使用可能になる	仮面の街
VIII-22		仮面の街から砂漠へ進む	仮面の街

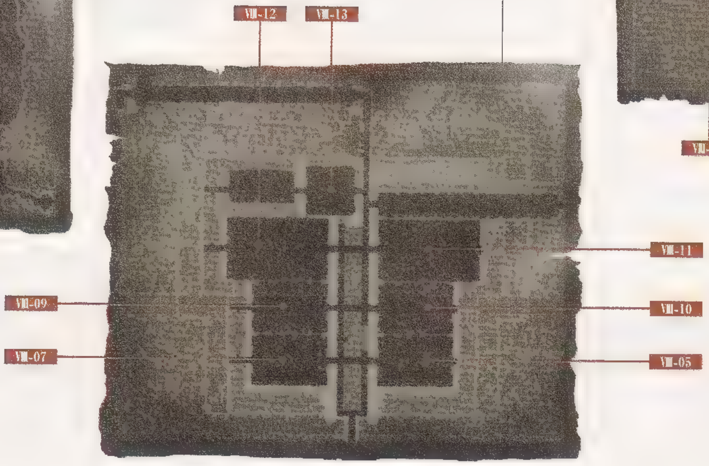


砂の神殿 大広間

マップ



砂漠



砂の神殿

敵データ更新リスト※

マップ	敵名	レベル	HP	経験値	ドロップワード(チ=チュートリアル)
北平原	羊	1	27	1	—
	ヤギ	3	56	3	—
	イノシシ	10	2150	60	—
	軽格闘戦士(晴)	4	80	20	チ：回避攻撃(20%)／チ．回り込み(10%)
	軽攻群剣士(曇)	13	290	60	チ．仲間への命令(100%)／が、指先から崩れる(4%)／漆黒の(30%)
	軽魔弾手(曇)	12	200	40	ハ、悲劇ノ終焉トナル(30%)／蛙の王様と(30%)
砂の神殿	速撃剣士(限・ガ)	12	403	100	チ：コンボ+ガード崩し(30%)／チ：空中受身(100%)／の悲しみソナタ(9%)／消えし敗者の(14%)
	超重鉄槌戦士(限)	12	1000	600	ハ、幸薄ク命ヲ散ラス(25%)／に、掴む、強く、絞める(30%)

※ 砂漠の敵データはP108参照

PLAY

PLAYBACK NIER ●[ストーリー攻略]

ピンポイント攻略

VIII-05 キューブを壊しながら箱を動かして進む

禁じられているのはジャンプ。キューブを壊しながら通路を塞ぐ箱を動かして先へと進む。最後の通路では、2つ並んだ右側の箱を魔法弾をさえぎる壁にして、もう1つの箱を通路の奥へ押し込みながら進むとよい。

VIII-07~11 リスタートから強引に突き進む

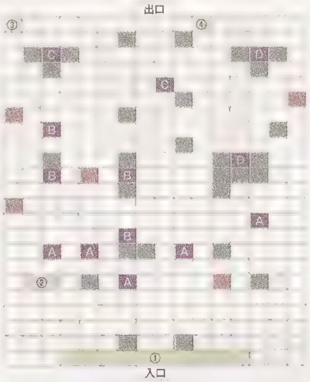
一度掟を破ってリスタートになると、魔法弾が撃ち出される最初のタイミングが遅くなる。初めはわざと掟を破り、再開後にダッシュや2段ジャンプからの回避などでキューブや箱の上を飛び移りながら強引に突き進もう。

✣各部屋で禁じられている行為

- 立ち止まりし梟：立ち止まる
- 魔を放ちし蝙蝠：魔法
- 走り抜ける狼：ダッシュ
- 強固なる守りの亀：ガード

VIII-12 柱を盾にして紫色の箱を1つずつ壊す

武器の使用は禁止で、部屋内には柱の上などに赤く光るキューブが全部で13個ある。ここでは、柱を盾にしてキューブが撃つ魔法弾を防ぎながら、右の図に示す位置から黒の弾や黒の槍で赤く光るキューブを1つずつ破壊していこう。

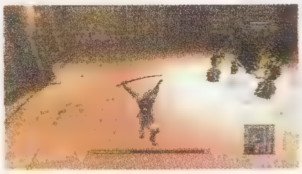


✣右図の見方

▩：柱や箱　▩：キューブ
A~D：赤く光るキューブ
①：Aを狙う位置 ②：Bを狙う位置
③：Cを狙う位置 ④：Dを狙う位置

VIII-13 速撃剣士と超重鉄槌戦士が登場

回避が制限された状態でマモノと戦う。いずれも、移動しながら黒の手をヒットさせる戦法が有効だ。最後に出る超重鉄槌戦士は、遠距離から攻撃してくるが、周囲をダッシュで回っていればほとんどかわせる。

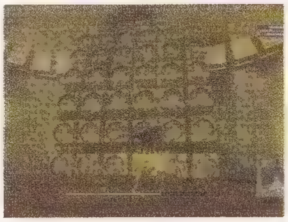


超重鉄槌戦士の攻撃で危険なものは、左右のハンマーを4回叩きつけたあとの衝撃波。これをジャンプでかわすこと。

CHECK!	掟を破って荒稼ぎ

VIII-13の部屋では、ワード収集とアイテム稼ぎができる。特に速撃剣士は、力の果実や傷薬をドロップするので非常にお得だ。超重鉄槌戦士のドロップを狙う場合は、トドメを回避攻撃にすればよい。

VS シャハリヤール



シャハリヤール	
HP	100
攻撃力	58
魔法攻撃力	6
魔法防御力	0
ガードブレイク攻撃力	30
ガードブレイク耐久値	0
経験値	12000

攻撃	解説
弾幕	複数の箱が回転しながら魔法弾を連続で発射する
地面叩き	片方の手を地面に叩きつけ、円状に広がる衝撃波を地面に発生させる。衝撃波のあと、腕をなぎ払いつつ殴りつける
両手殴り	片方の手を地面に叩きつけ、円状に広がる衝撃波を地面に発生させる。衝撃波のあと 腕についた 複数の箱を真横に飛ばす
ビーム	複数の箱からビームを放射する。ビームの方向は、残りの箱の数によって変化

VIII-14 赤く光るキューブだけを正確に狙い撃つ

無数のキューブと赤く光るキューブが輪の形に並んで縦に4段配置されている。1段ずつ攻撃していき、段ごとの赤く光るキューブをすべて破壊すれば次の段に移行する（VIII-17も同様）。ここでは、魔法弾を避けながら黒の槍で赤く光るキューブを狙い撃つわけだが、キューブが光っている間はダメージは無効だ。

2、4段目は回転が速いので、目標の少し先を狙う。誤ってキューブを壊すと、こちらを狙った魔法弾が飛んでくるので注意。

VIII-16 攻撃のチャンスは地面叩きの直後

人型に変形したシャハリヤールの両手には、青いキューブが各4個ついている。地面叩きのあとは一定時間赤く光るキューブに変化するので、衝撃波をジャンプでかわしてすぐに破壊しよう。地面叩きは、振りかぶった動作の時に奥にある腕から繰り出されるので、逆側へ移動しておくと安全だ。

両手殴りは、部屋の端で箱の間にいれば避けられる。片方の手の箱をすべて破壊すれば、そのあとは残った腕で地面叩きつけしかしてこない。

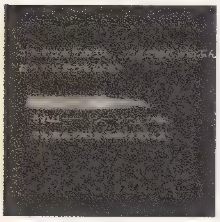
VIII-17 ビームの攻撃パターンを覚えよう

四角形に並んだキューブが4段あり、ビームで攻撃してくる。ビームをかわしながら黒の槍で赤く光るキューブを狙い撃とう。1段目は、外側から内側、2段目は内側から外側にビームを放射するので、タイミングよく回避でかわす。3、4段目は、上から下へになぎ払うパターン。ちょうど四角形の角が正面にくる位置取りをキープしていると比較的安全だ。

PLAYBACK NIER STORY

IX「森ノ言葉」

その森には、言の葉が舞っていた。現実感が薄れ、虚無の中で言葉だけが響き渡る。夢の中へ。ずっとずっと、夢の奥へ。



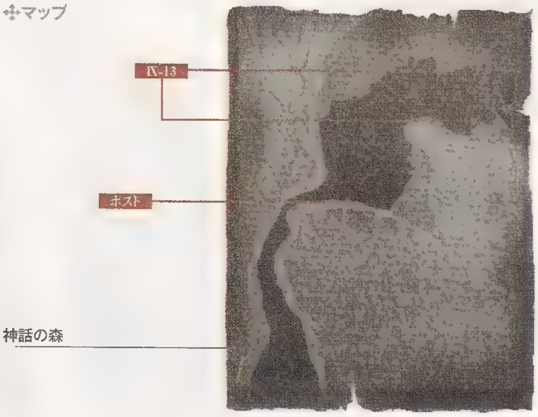
戦闘は一切なく、画面全体に表示されるテキストを読み進め、途中で内容に合った選択肢を選んでいくサウンドノベルのような形式のストーリー。神話の森に入ってすぐの場所にいる村長と話すと死の夢の世界に引き込まれてしまうが、3択の謎かけにすべて正解すれば元の世界に戻ることができる。

3択に間違えたとしても特にデメリットはなく、再度同じように問いかけられる。必ずクリアでき、その後に封印されし言葉を容易に入手できる。

✣攻略チャート

進行No	カテゴリ	進行内容	対応マップ
IX-01		砂漠から東街道へ進む	砂漠
IX-02		東街道からニーアの村へ入る	東街道
IX-03		ニーアの家でヨナと話し、「きょうはおうちにいる」を選択する	ニーアの村
IX-04	EVENT	奇妙な夢	ニーアの村
IX-05		ニーアの家でヨナと話す	ニーアの村
IX-06		ポポルと話す	図書館
IX-07		北門から北平原へ進む	ニーアの村
IX-08		北平原から神話の森へ入る	北平原
IX-09		村長と話す	神話の森
IX-10		「それは……『秘密』だろう。」を選択する	神話の森
IX-11		「それは……『日光』？」を選択する	神話の森
IX-12		「それは……『人間』？」を選択する	神話の森
IX-13	MAG.C	封印されし言葉を入手。魔法「黒の処刑」が使用可能になる	神話の森
IX-14		神話の森から北平原へ進む	神話の森
IX-15		北平原からニーアの村へ入る	北平原
IX-16		ポポルの部屋に入る	図書館

✣マップ



✣敵データ更新リスト

マップ	敵名	レベル	HP	経験値	ドロップワード(チーチュートリアル)
砂の神殿	蝙蝠	4	110	5	―
	大蜘蛛	13	576	60	チ 換金(30%)
	軽魔弾手	12	202	40	は、変わる(20%)／紋書の解と(20%)

ピンポイント攻略

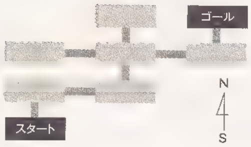
IX-13 残る村人も夢から醒ましてあげよう

封印されし言葉を手に入れたあと、奥にいる2人の村人と話すと、それぞれの夢の世界へ入れるようになる。ストーリーとは直接関係ないが、村長の謎かけと同じように正解の選択肢を選んで村人を2人とも元の世界に戻してあげると、村長からお礼として片手剣「信義」を入手できる。

村人(男)の場合の選択肢は、「ホンモノは……B?」が正解。ここで間違ったものを選んでしまうと、話しかける前まで戻される。

✣薄暗い迷路の抜け方

村人(女)の迷路は、進む方角を8回選ぶまでに脱出できないとゲームオーバーになる。北→東→北→東→北の順に選ぼう。

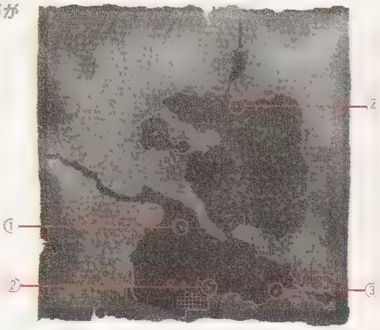


CHECK! ストーリー前編の間に仮面の街を再訪

クエストが更新されているIX-02以降は、どこかしらのタイミングで仮面の街に立ち寄ろう。王の館前の住人と話すと、王家の方位磁石がもらえ、砂嵐地帯を通過できるようになる。また、王の館の屋上にいる副官と話すと、砂漠の井戸の使用が許可され、砂漠の移動が便利になる。

✣砂漠の井戸がある場所

①砂漠入口
②仮面の墓地
③仮面の街
④砂の神殿



9がつ21にち
デボルさんにきいたら　カイネさんは　きれいで　ぐらまー　なひと　みたいです。
ヨナも　おおきくなったら　そうなるとおもう!

PLAYBACK NIER ●[ストーリー攻略]

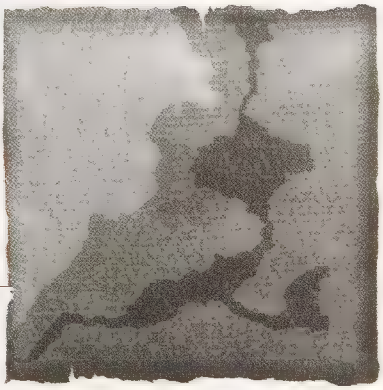
PLAYBACK NIER STORY

X「洋館ノ主」

ヨナの文通が発覚。しかも相手は男の子だというではないか。動揺を抑えながら、ニーアは古びた洋館へ足を踏み入れた。

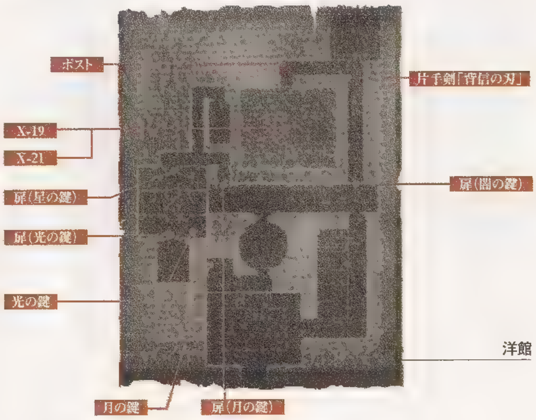
洋館内の探索がメイン。内部の構造はそれほど複雑ではないが、扉の鍵穴に書かれた文字と同じ鍵を手に入れながら進んでいくため、同じ場所を何度も行ったり来たりする。なお、ヨナから受領できるクエストは、洋館に入るまでに進行しないと受領も達成もできなくなるので注意しよう。

✣マップ



✣攻略チャート

進行No	カテゴリ	進行内容	対応マップ
X 01		ニーアの家でヨナと話し、「ヨナの頼みなら断れないよ…」を選択する	ニーアの村
X-02		南門から南平原へ進む	ニーアの村
X-03		洋館への門を開けて入る	南平原
X 04		洋館の入口前で執事と話す	南平原
X-05		食堂に入る	洋館
X 06		奥の扉から食堂を出る	洋館
X-07		中庭に続く扉を調べる	洋館
X 08		食堂に入る	洋館
X-09		「月の鍵」を入手する	洋館
X 10		「月の鍵」を使って扉の奥へ進む	洋館
X 11	EVENT	目隠しをした少年との出会い	洋館
X-12		エミールと話す。「洋館の地図」と「星の鍵」を入手	洋館
X-13		「星の鍵」を使って扉の奥へ進む	洋館
X-14		「光の鍵」を入手する	洋館
X-15		「光の鍵」を使って執事の部屋に入る	洋館
X 16		執事と話す。「闇の鍵」を入手。 エミールが仲間に加わる	洋館
X 17		「闇の鍵」を使って扉の奥へ進む	洋館
X-18		洋館 書庫に入る	洋館
X-19	BOSS	深紅の書との戦闘1	洋館 書庫
X-20	EVENT	カイネが合流	洋館 書庫
X-21	BOSS	深紅の書との戦闘2。深紅の書を倒す	洋館 書庫
X 22	MAGIC	封印されし言葉を入手。 魔法「黒の旋舞」が使用可能になる。	洋館 書庫
X-23	EVENT	エミールとの約束	南平原

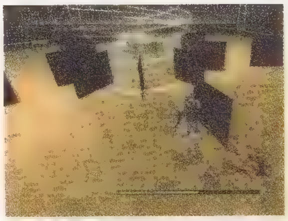


✣敵データ更新リスト

マップ	敵名	レベル	HP	経験値	ドロップワード(チ=チュートリアル)
南平原	鹿	8	116	20	チ・動物への命令(10%)
	大蜘蛛	13	580	60	チ 換金(30%)
	超重遊撃戦士(曇)	14	3240	400	と歓喜に怯える騎士(50%)／弱き隠者の(30%)
	軽攻群剣士(曇)	14	325	60	チ・黒の槍の照準(30%)／7匹の真っ白な子山羊と(7%)／愚の(7%)
	重攻戦士(曇-防)	14	650	100	チ.はじき返し(20%) 雷撃の牙と(12%)／常闇の(12%)
洋館	大蜘蛛	13	576	60	―
	重攻戦士(暁)	13	576	60	の孤独なアリア(7%)／に、怨恨、憎悪、討伐(30%)

ピンポイント攻略

VS 深紅の書



深紅の書	
HP	5000
攻撃力	200
魔法攻撃力	10
魔法防御力	0
ガードブレイク攻撃力	40
ガードブレイク耐久値	0
経験値	19000

攻撃	解説
ページのブーメラン	複数のページを周囲に配置し、高速回転させてからページをブーメランのように飛ばす。HPが少なくなると配置するページの数が増加
突進	ページの防御壁を高速回転させ、猛スピードで直進して体当たりする

X-19 エミールを盾にする

深紅の書は、宙に浮いたまま部屋中を動き回り、ページのブーメランで繰り返し攻撃してくる。飛んでくるページは、エミールの背後に隣接していれば、彼が周囲にくるものを石化してくれるので安全だ。ページがなくなったら本体に攻撃。深紅の書から竜巻が発生し始めたら、再びエミールの背後に退避しよう。残りHPが約2割になると、本体にアタックゲージが出現する。

X-21 防御壁を解除した時が攻撃のチャンス

攻撃方法は突進を繰り返し行うのみで、突進後が攻撃のチャンス。本体の足元に砂煙が舞ったら突進の合図なのでタイミング横に回避しよう。防御壁に身を包んでいるためほとんどダメージを与えられないが、一定のダメージを与えると本体がひるんだまま一時的に防御壁が解除される。そこへ、連続攻撃から黒の手などで一気にダメージを与えよう。残りHPを0にし、本体に出現するアタックゲージを破壊すると、最後の封印されし言葉を入手できる。

症例報告
2004.05.18

・皮下組織からの変質。
・外因性精神疾患と思われる症例数の増加。
・空気感染の可能性が強い。有効な治療法については現在調査中。

PLAYBACK NIER STORY

XI「マオウ襲来」

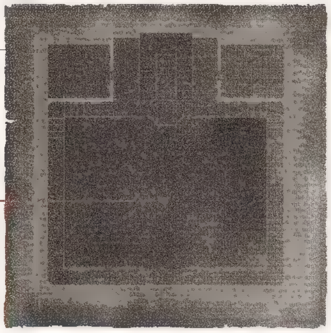
それは突然やって来た。すべてを破壊する黒き巨人。逃げまどう力なき人々。封印されし言葉に導かれ、「王」が降臨する。

前編最後のストーリー。ニーアの村を舞台に侵入してくるマモノと戦い、ジャックや黒の書といったボスとの連戦が最後まで続く。また、南門付近でセキトリゴケを採取したあとは、ニーアの村から出られなくなるうえに、ポストの機能が一切使えなくなってしまう。

攻略チャート

進行No	カテゴリ	進行内容	対応マップ
XI-01		南平原からニーアの村へ入る	南平原
XI-02	EVENT	クソイノラ	ニーアの村
XI-03		ヨナと話す	ニーアの村
XI-04	EVENT	ヨナの心配事	ニーアの村
XI-05		ポポルと話す	図書館
XI-06		南門の前でセキトリゴケを採取する	ニーアの村
XI-07		エミールと話す	ニーアの村
XI-08		図書館から出る	図書館
XI-09	EVENT	マモノの侵入	ニーアの村
XI-10		商店街に行き、重攻戦士、速撃戦士、速撃魔術師を倒す	ニーアの村
XI-11	EVENT	ジャックの侵入	ニーアの村
XI-12	BOSS	ジャックと戦闘1	ニーアの村
XI-13	BOSS	ジャックと戦闘2	ニーアの村
XI-14	BOSS	ジャックと戦闘3	ニーアの村
XI-15	EVENT	カイネが合流	ニーアの村
XI-16	BOSS	ジャックと戦闘4。ジャックを倒す	ニーアの村
XI-17		図書館に入る	ニーアの村
XI-18		重攻戦士を倒す	図書館
XI-19	EVENT	ジャックの足掻き	図書館
XI-20	BOSS	ジャック(頭部)と戦闘。ジャック(頭部)を倒す	図書館
XI-21	EVENT	マオウ降臨	図書館
XI-22		重攻戦士を倒す	図書館
XI-23	BOSS	黒の書と戦闘。黒の書を撃退する	図書館
XI-24	EVENT	マオウがヨナを連れ去る	図書館
XI-25		「カイネを石化し、マモノを封印する」を選択する	図書館
XI-26	EVENT	苦渋の選択	図書館

マップ



敵データ更新リスト

マップ	敵名	レベル	HP	経験値	ドロップワード
ニーアの村	重攻戦士(限・防)	13	576	120	は、去る(30%)、暗闇の(10%)
	速撃剣士(限・防)	13	461	100	が、その手を奪う(5%)/甘いお菓子の家と(10%)
	速撃魔術師(限)	13	346	200	と苦悩と恍惚の処刑人(40%)/に、壊す、割る、砕く(60%)
	重攻戦士(ポ・防)	13	576	0	は、去る(30%)、暗闇の(10%)
	速撃剣士(ポ・防)	13	461	0	が、その手を奪う(5%)/甘いお菓子の家と(10%)
	球体(ポ)	1		0	—
	重攻戦士(限)	12	504	60	ハ、絶望ノ淵ニ立ツベシ(7%)/儚き愚者の(10%)
	重攻戦士(ポ)	12	504	0	ハ、絶望ノ淵ニ立ツベシ(7%)/儚き愚者の(10%)

ピンポイント攻略

CHECK! セキトリゴケを採る前に……

ストーリー前編で発生する大半のクエストは、後編になると進行不可能になる。クエスト達成率100%を目指すなら、南門にあるセキトリゴケを採取する前にメニューから未達成のクエストがないかを確認し、P.142の「クエスト攻略」を参照してすべて達成しておこう。

酒場にいるデボルに話しかければ、まだ受領していないクエストと依頼人の場所を教えてくれる。

XI-10 最初に速撃魔術師を狙って倒す

商店街にいるマモノを数体倒すと、ジャックが村に侵入するイベントが発生する。以降は速撃魔術師以外の重攻戦士や速撃剣士といったマモノしか出現しないので、1体だけいる速撃魔術師を狙って倒しておこう。このマモノがドロップするワードは、これ以降後編の一部のクエストでしか入手できなくなってしまううえに、しかもわずかな確率でしかドロップしない貴重なものだ。

速撃魔術師はマモノの集団の中で1体だけ魔法弾を連射しているのでかなり目立つ。ほかのマモノをかいくぐって倒しにいこう。

被害状況 2008.02.06
「エリコの壁」崩壊。
5000人を超す死者が出た模様。増援要請が各地で相次いでいる。
引き続き情報収集を継続。

ピンポイント攻略

VS ジャック

ジャック／ジャック(頭部)	
HP	15000／6000
攻撃力	300／300
魔法攻撃力	30／30
魔法防御力	0
ガードブレイク攻撃力	40／40
ガードブレイク耐久値	0
経験値	15000／0

攻撃	解説
パンチA	地面に拳を叩きつけ、円状に広がる衝撃波を地面に発生させる
球体放出A	口から魔法弾を放つ球体を3体吐き出す
パンチB	通路に拳を叩きつけ、石畳の波を発生させる
弾幕放出	無数に連なった魔法弾を4方向に渦を巻くように放射する
ジャンプ着地	ジャンプで移動中の着地時、円状に広がる衝撃波を地面に発生させる
踏みつけ	その場で脚を踏みおろし、円状に広がる衝撃波を地面に発生させる
球体放出B	口から魔法弾を放つ球体を5体吐き出す
移動歩行	ゆっくりと歩行しながら踏み下ろす脚から、円状に広がる衝撃波を地面に発生させる
突っ込み	目の前の地面に向かって頭を突き刺す
飛び込み	真上に軽くジャンプしてから落下し、円状に広がる衝撃波を地面に発生させる
触手斬り付け	左右の触手を交互に5回振りながら迫る
回転	円を描くように体を回転させながら迫る

XI-12 ジャックの波状攻撃をかわしつつ攻撃しよう

ジャックは、特定のポイントを移動していくため、追いかけながら戦う形になる。初戦では、建物の上からパンチAと球体放出で攻撃してくる。これらの攻撃と周囲のマモノに注意しつつ、胴体を黒の槍で狙い撃とう。HPの残りが約9割になると、どちらかの手にアタックゲージが出現する。

XI-13 安全な場所から黒の槍で狙い撃つ

噴水付近の階段を上がって芝生が生えている辺りまで行く。周囲のマモノが進入できず、ジャックの攻撃の射程外になるので黒の槍で安全に攻撃できる。残りHPが約6割になると、左手にアタックゲージが出る。

XI-14 片方の脚だけを集中的に攻撃する

攻撃パターンは踏みつけと球体放出B。踏みつけはジャンプでかわし、球体はすべて壊そう。残りHPが約4割になると最後にダメージを与えた方の脚にアタックゲージが出るので、片方の脚だけを狙って攻撃する。

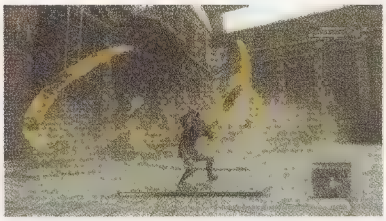
XI-16 図書館への侵攻を阻止せよ

ジャックが図書館に向かって移動歩行で進む。たどり着くまでにHPを0にすれば、到着後に頭部にアタックゲージが2回出現。それを破壊すればジャック撃破だ。移動歩行の衝撃波をジャンプでかわしつつ片方の脚を集中的に攻撃していれば、途中に2回出現するアタックゲージもろとも破壊できる。

HPが残った状態のジャックが図書館にたどり着くか、頭部のアタックゲージの破壊に失敗するとゲームオーバーになる。

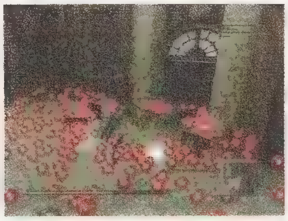
XI-20 触手破壊後の回転に注意

5本の触手にあるすべてのアタックゲージを破壊すると、胴体→頭の順にアタックゲージが出現する。触手のアタックゲージをすべて破壊するまでは移動が遅いので、離れた場所から黒の槍で正面の触手を壊し、残りは背後に回り込んで飛び込みに注意しつつ破壊しよう。胴体にアタックゲージが出ると、攻撃パターンが回転だけになる。回転で迫ってきたら正面に捉えて防御し、回転が終わったあとに胴体を攻撃しよう。



階段の上ならジャック(頭部)は侵入できないが、重攻戦士が複数出現するようになる。一気に戦いづらくなるので、下の部屋にとどまって戦おう。

VS 黒の書

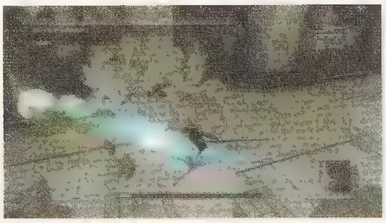


黒の書	
HP	6000
攻撃力	300
魔法攻撃力	20
魔法防御力	0
ガードブレイク攻撃力	40
ガードブレイク耐久値	0
経験値	0

攻撃	解説
ページ配置弾幕A	左右に3枚ずつページを配置し、複数の魔法弾を3方向に2回、縦に1回発射する
ページ配置弾幕B	複数のページを周囲に配置し、ページを回転させながら複数の魔法弾を発射する
ページ配置弾幕C	複数のページを本体を包むように配置し、前方に広がる複数の魔法弾を発射する
ページ配置弾幕D	左右に5枚ずつページを配置し、縦に連なった複数の魔法弾を2回発射する
壁反射突進	ページの防御壁を高速回転させ、猛スピードで直進して体当たりする。 体当たりのあと、衝撃によって天井から瓦礫が落下してくる

XI-23 弾幕を突破して本体を狙え

すべての魔法が使えない状態から始まる。黒の書は、攻撃を終えるたびに部屋の壁ぎわに移動するほか、アタックゲージを破壊するごとに攻撃方法を変えてくる。ページ配置弾幕A、B、C、Dの魔法弾はいずれも弾速が遅いので、避けながら近づくか、剣で消しながら突破しよう。また、この戦いでは、アタックゲージを破壊するたびにニーアが力を取り戻し、魔法を1つずつ使えるようになっていく。8種すべての魔法が使えるようになると、深紅の書と同じように防御壁をまとい、壁反射突進を仕掛けてくる。足元に砂煙が見えたら回避で避け、すぐに黒の書に近づいて攻撃を繰り返そう。



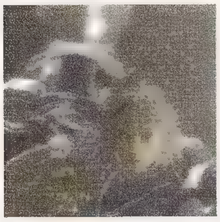
壁反射突進後に上から落ちてくる瓦礫は、黒の書に隣接していれば、ほぼ当たらない。防御力は高いが、HPが残り少ないのですぐに倒せる。

死亡確認
2030.03.01
・遺体は99.999%レッドアイ自身であると判明。
・レッドアイ死亡の確認。　・第13次遠征軍の帰還手配確認。
・レギオンの行動については記録不可。

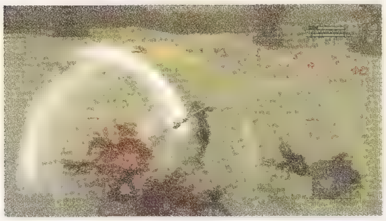
PLAYBACK NIER STORY

XII 5年後

魔王の襲撃を受け、ヨナがさらわれてから5年が過ぎていた。あてもなくマモノと戦い続けるニーアの元に、ある報せが届く。



ストーリーXI「マオウ襲来」から5年の歳月が流れたニーアの村で、いきなりマモノとの戦闘が開始される。これまで片手剣しか使えなかったニーアだが、これ以降は両手剣と槍を新たに使用できる。また、登場するマモノは、アーマーをつけていたり、飛行したりするなど、ストーリー前編よりも大幅に強化されている。



両手剣は大振りだが、攻撃力と攻撃範囲が優秀。一方の槍は、攻撃範囲は狭いが、リーチがかなり長いといった固有の特徴がある。

攻略チャート

進行No	カテゴリ	進行内容	対応マップ
XI-01	EVENT	増加する犠牲者	ニーアの村
XI-02		速撃剣士を倒す	ニーアの村
XI-03		村人と話す	ニーアの村
XI-04	EVENT	荒廃していく世界	ニーアの村
XI-05	EVENT	忌まわしき追憶	図書館
XI-06		ポポルと話す。「手紙」を入手	図書館
XI-07		南門から南平原へ進む	ニーアの村

マップ

敵データ更新リスト

マップ	敵名	レベル	HP	経験値	ドロップワード(チーチュートリアル)
ニーアの村	速撃剣士(限・ガ・鎧)	13	461	100	チ：振り回し攻撃(30%)／チ：ダッシュ突き(30%)／黒雀の翼と(10%)／茨の城の眠り姫と(9%)
北平原	イノシシ	10	2160	60	
	軽格闘戦士	17	505	120	チ：空中ダッシュ突き(30%) が、牙で切り裂く(40%)
	速撃魔術師	17	606	250	チ：空中受身からの反撃(5%)／の悲劇のボルカ(40%)／に、撃つ、撃つ、撃つ(10%)
南平原	軽攻群剣士	12	250	20	煉獄の理と(4%)／命の(10%)
	重攻戦士(ガ)	13	580	50	が、毒を喉に流し込む(3%)
東街道	ヤギ	3	54	3	—
	イノシシ	10	2160	60	—
砂漠	サソリ	4	95	5	
	軽魔弾手(鎧)	20	576	150	に、深く、深く、刺す(3%)／真紅の爪と(3%)
砂の神殿	速撃剣士(ガ)	25	2304	600	滅びし弱者の(9%)／青い鳥の羽根と(7%)
	超重重撃剣士(ガ)	25	11520	800	と火あぶりの姫(10%)／第一の福音の(45%)

ピンポイント攻略

XII-02 アーマーをはがすための魔法攻撃

アーマーをつけているマモノが出現したら、まず魔法でアーマーをはがしてから攻撃するという手順を頭に入れて戦うようにしよう。武器攻撃よりも魔法攻撃の方がアーマーブレイク攻撃力が高い傾向にあるからだ。

アーマーをつけたマモノが複数いる場合は、黒の手や黒の旋舞など、攻撃範囲の広い魔法が効果的。アーマーさえはがせば、本来のダメージを与えられる。

CHECK! 海岸の街で不死鳥の短剣を購入しよう

新たに使えるようになった両手剣と槍はどちらもクセが強いので、手堅く戦うなら扱い慣れている片手剣がオススメ。ストーリー後編になると武器屋で売られている商品が更新されているので、海岸の街へいってトップクラスの性能を誇る不死鳥の短剣を購入するとよい。

31200Gと値段は張るが、魔力も大きく上昇する点がポイント。エンディングまでこれ1本で十分だ。

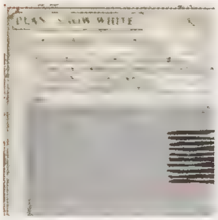
槍を使いたい場合は、同様に魔力が大きく向上する不死鳥の槍がオススメ。仮面の街へ行って購入しよう。

始祖研究報告 2010.06.06
・熱核攻撃などによる物理的攻撃手段での消滅は不可能。
・未知の粒子が観測される。対処には多元説の証明が必要との結論。

PLAYBACK NIER STORY

XIII「スノウホワイト」

1000年以上の時を経て、解かれる禁忌の封印。
人間の生み出した最強の魔法兵器が再び起動する。



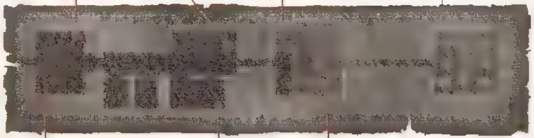
エミールからカイネの石化を解く手がかりを見つけたとの情報を聞き、洋館へ向かう。石化を解くカギがある計画室を目指し、中庭にある隠し階段から洋館の地下施設へと入っていく。地下施設では、落ちているカードキーを手に入れながら、対応する扉を次々と開けて先へ進むといった流れになる。

マップ

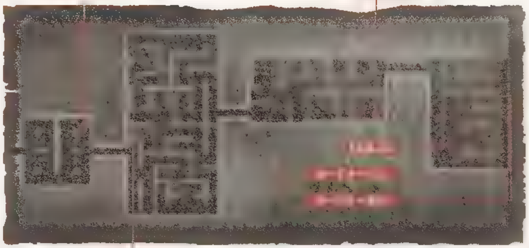
ホスト

洋館

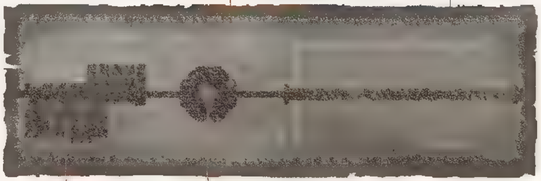
地下施設1



地下施設2



地下施設3



計画室

攻略チャート

進行No	カテゴリ	進行内容	対応マップ
XIII 01		南平原から洋館前に入る	南平原
XIII-02		洋館への門を開けて入る	南平原
XIII-03		洋館の入口前で執事と話す	南平原
XIII 04		エミールとの会話 エミールが仲間に加わる	洋館
XIII-05		中庭で噴水を調べる	洋館
XIII 06		出現した階段から地下施設に入る	洋館
XIII-07		エミールから離れすぎないように進む	地下施設 1
XIII-08		「カードキーAA」を入手し、奥へ進む	地下施設 1
XIII-09		「カードキーKA」を入手し、奥へ進む	地下施設 1
XIII 10		「カードキーSA」を入手し、奥へ進む	地下施設 1
XIII-11		地下施設 2へ進む。「何かの書類」を入手	地下施設 1
XIII-12		「カードキーTA」を入手し、奥へ進む	地下施設 2
XIII 13		「カードキーNA」を入手し、奥へ進む	地下施設 2
XIII-14		「カードキーHA」を入手し、奥へ進む	地下施設 2
XIII-15		「カードキーMA」を入手し、奥へ進む	地下施設 2
XIII 16		「カードキーYA」を入手し、奥へ進む	地下施設 2
XIII 17		地下施設 3へ進む。「何かの書類」を入手	地下施設 2
XIII-18		「カードキーRA」を入手し、奥へ進む	地下施設 3
XIII-19		WAの扉を調べ、重攻戦士、軽格闘戦士、超重重撃剣士を倒す	地下施設 3
XIII 20		「何かの書類」と「カードキーWA」を入手する	地下施設 3
XIII-21	EVENT	甦る記憶	計画室
XIII 22		エミールと話す	計画室
XIII 23	EVENT	究極兵器6号 再起動	計画室
XIII 24	BOSS	ハルアと戦闘。ハルアを倒す	計画室
XIII-25	EVENT	姉と弟	計画室

敵データ更新リスト

マップ	敵名	レベル	HP	経験値	ドロップワード
洋館地下	重攻戦士	18	1150	280	塔の上の長い髪の少女と(5%)
	[illegible]	18	575	150	第二の予言の(8%)／天の(3%)
	[illegible]	18	575	150	の失われた楽章(20%)／双刀の王と(3%)
	[illegible]	18	460	180	熱き武者の(13%)
	[illegible]	15	2880	500	薄闇の(100%)
	[illegible]	15	2880	500	八、数奇ナ運命ノ辿ル(80%)，が、目を焼き尽くす(20%)

投薬開始
2016.02.09

・白塩化の進行を遅らせる効果の確認
・被験者に異常数値見当たらず。
・記録は内閣対策室に直接送付の事。

ピンポイント攻略

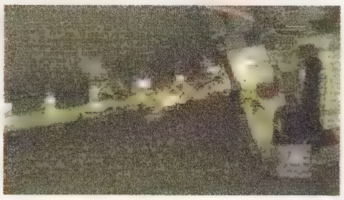
XIII-07~14 薬草をふんだんに使って先へ進もう

地下施設では、エミールと離れすぎるとフロアのスタート地点まで戻されてしまうので、白の書から警告されたら立ち止まり、合流するまで待とう。また、計画室以外は俯瞰視点になるので、アイテムや木箱を見逃さないように、時々カメラを操作して周囲を確認しながら進もう。出現するマモノはとにかく数が多くて手強いが、ドロップや木箱から薬草がたくさん手に入る。残りHPが半分以下にならないように、薬草を惜しまず使っていこう。

カードキーKAの扉前の木箱から「地下施設の地図」、カードキーSAの扉前の木箱から両手剣「双子の牙」を入手できる。

CHECK! **地下施設の1と2を往復して経験値稼ぎ**

地下施設の1と2をつなぐ階段付近の部屋では、軽格闘戦士が大量に出現する。獲得できる経験値は少ないが簡単に倒せるので、ここで何度も往復しながらレベルアップを図りたい。なお、ドロップワード狙いとドロップアイテムである薬草の補充を兼ねているのも利点だ。



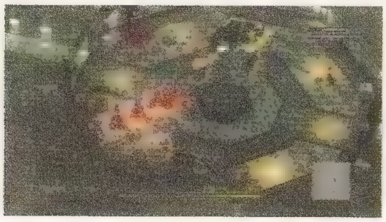
地下施設1の通路まで戻ると重攻戦士が複数出現する。軽格闘戦士とまとめて倒しにいってもよい。

XIII-15 「カードキーMA」を取ると超重重撃剣士が出現

「カードキーMA」を手に入れて部屋から出ると、付近に超重重撃剣士が1体出現する。正面からの武器攻撃はガードされやすいので、ここでは黒の槍や黒の手を使う戦法がオススメだ。俯瞰視点で動作が見づらいが、周囲を回るように移動していれば超重重撃剣士の攻撃はほとんど回避できる。

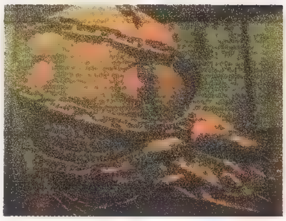
XIII-19 重攻戦士と軽格闘戦士を先に倒す

WAの扉のカードキーは、部屋内のマモノを全滅させると入手できる。WAの扉を調べると、部屋に超重重撃剣士と複数の重攻戦士と軽格闘戦士が出現するので、まずは超重重撃剣士から離れて、それ以外のマモノを倒そう。



超重重撃剣士の動向を観察しつつ、攻撃を避けながらほかのマモノを倒す。衝撃波などの遠距離攻撃には特に注意しよう。

VS ハルア



ハルア	
HP	15000
攻撃力	380
魔法攻撃力	38
魔法防御力	0
ガードブレイク攻撃力	40
ガードブレイク耐久値	0
経験値	15000

攻撃	解説
突進	四つん這いの状態で猛スピードで突進する
ひっかき	四つん這いの状態で[illegible]アに近い方の手で正面に向けてひっかく
ホーミング魔法弾	四つん這いの状態で移動しながら追尾性のある魔法弾を連続で発射する
ホッピング弾	四つん這いの状態でジャンプしながら地面でホッピングする魔法弾をばらまく
弾幕魔法弾A	四つん這いの状態で前方に広がる魔法弾を連続で発射する
弾幕魔法弾B	四つん這いの状態で周囲全体に広がる魔法弾を連続で発射する
倒れこみ攻撃	立った状態から正面に倒れ込んで、円状に広がる衝撃波を地面に発生させる
弾幕ホーミング魔法弾	立った状態で左右に向かって追尾性のある魔法弾を連続で発射する
魔法衝撃弾	立った状態で3方向に魔法弾を発射し、地面に着弾させて円状に広がる衝撃波を発生させる
壁張り付き魔法弾	壁に張り付き、魔法衝撃弾のあとに追尾性のある魔法弾を連続で発射する
落下衝撃	壁から地面に落下すると、着地と同時に円状に広がる衝撃波を地面に発生させる
あがき	仰向けのまま複数の魔法弾を周囲に発射しつつ、円状に広がる衝撃波を地面に何度も発生させる

XIII-24 魔法弾を黒の轟壁で防ぎつつ黒の槍で狙い撃つ

ハルアには武器による攻撃が一切効かないので、ここでは魔法だけで戦うことになる。多種多様なパターンの魔法弾を飛ばしてくるが、ほとんどは黒の轟壁で防ぐことができる。魔法弾を撃ってきたら黒の轟壁をチャージなしで展開し、その場から黒の槍で狙い撃とう。注意すべきは、魔法衝撃弾と突進。魔法衝撃弾は、地面に着弾する少し前にジャンプしてかわし、突進は横へ回避を出してかわす。なお、ホーミング魔法弾を撃ってきた時は黒の暴食で反射させる戦法も大ダメージを与えられるので効果的だ。残りHPが約5割になると、ハルアは壁に張り付くようになる。壁張り付き魔法弾は大きく横に移動しながら避け、すべて避けきってから黒の槍で攻撃しよう。一定のダメージを与えると地面に落下し、胴体にアタックゲージが出現する。落下時は広範囲に衝撃波が発生するのでタイミングよくジャンプで避けよう。

長時間魔法弾を発射する攻撃が多いが、黒の轟壁の効果が切れてもすぐに再使用すれば魔法弾を食らわない。

アタックゲージ出現時は衝撃波を連続で発生させてくる。近づかずにそのまま黒の槍でトドメを刺そう。

PLAY

新技術について
2032.08.07

白塩化症候群に感染するため、万全の策ではないが、一定の効果が期待できる模様。
既に選別された被験者達には施術開始。
安全性についての記録を最優先で行う事。

PLAYBACK NIER ●[ストーリー攻略]

PLAYBACK NIER STORY

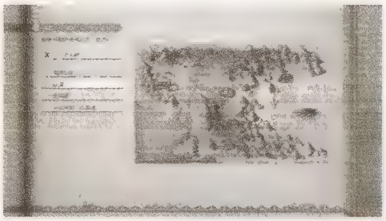
XIV「眠り姫ノ目覚め」

石となって人々を救った美しき人。
仇敵を倒し、彼女を目覚めさせる時が来た。

ストーリー中の戦闘は、ジャック(頭部)とのボス戦が1回あるのみで、イベントと会話がほとんど。XIV-05のポポルとの会話後は、船着場で船を利用できるようになり、以降はニーアの村、海岸の街、砂漠、北平原、石の神殿への裏道を自由に行き来できる。移動時間を短縮でき、クエストを進めるうえでも便利だ。

✣攻略チャート

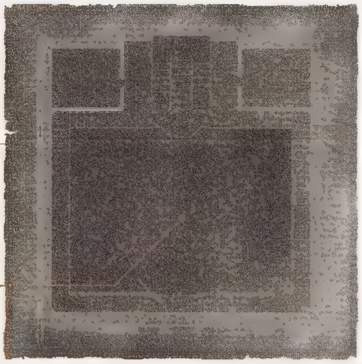
進行No	カテゴリ	進行内容	対応マップ
XIV-01	EVENT	石化の解除	図書館
XIV-02	BOSS	ジャック(頭)との戦闘	図書館
XIV-03	EVENT	カイネの復活	図書館
XIV-04		噴水付近でデボルと話す	ニーアの村
XIV-05		ポポルと話す	図書館



仮面の街に行きたいときは、船で砂漠に移動したあと仮面の墓地にある砂漠の井戸を利用するルートを使うと早く到着できる。

✣マップ

図書館



XIV-02

ニーアの村

ポスト

✣敵データ更新リスト

マップ	敵名	レベル	HP	経験値	ドロップワード(チーチュートリアル)
北平原	イノシシ	10	2160	60	
	軽格闘戦士(曇)	17	505	120	チ 空中ダッシュ突き(30%)／が、牙で切り裂く(40%)
	速撃魔術師(曇)	17	606	250	チ 空中受身からの反撃(5%)／の悲劇のポルカ(40%)／に、撃つ、撃つ、撃つ(10%)
	軽格闘戦士(晴・鎧)	20	720	230	チ 鎧を着た敵(30%)／ハ、命運ガ尽キル(3%)、祝の(8%)
	軽魔術師(晴・鎧)	20	576	230	は、失う(10%)／残光の(17%)
南平原	重攻戦士(晴・防・鎧)	21	1730	350	が、両足をもぎ取る(2%)／一閃の(2%)
	超重遊撃戦士(晴・鎧)	23	11500	1000	と影に呑まれた使徒(40%)／の溢れる無限旋律(20%)
	軽攻群剣士(曇・鎧)	17	505	200	に、抗う、歯向う、果てる(10%)／第二の精霊の(7%)
	重攻戦士(曇・防・鎧)	21	1730	350	は、崩れる(3%)／灰かぶり姫と(3%)

ピンポイント攻略

VS ジャック(頭部)

ジャック(頭部)	
HP	6000
攻撃力	300
魔法攻撃力	30
魔法防御力	0
ガードブレイク攻撃力	40
ガードブレイク耐久値	0
経験値	0

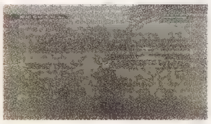
攻撃	解説
突っ込み	目の前の地面に向かって頭を突き刺す
飛び込み	真上に軽くジャンプしてから落下し、円状に広がる衝撃波を地面に発生させる
触手斬り付け	左右の触手を交互に5回振りながら迫る
回転	円を描くように体を回転させながら迫る

XIV-02 ニーアの成長を実感しよう

カイネの石化を解除すると、地下に封印していたジャック(頭部)が復活し、襲いかかってくる。攻撃パターンは以前と変わらないので、P120のXI-20で掲載している戦法と同じで問題ない。ニーアがレベルアップしているぶん楽なはずだ。

CHECK! パワーアップしたエミールが仲間になる

これまでのエミールは単独で行動し、攻撃方法は石化のみだった。しかし、これ以降は命令で行動傾向を指示することが可能になり、石化能力は失ったものの多彩な魔法で攻撃してくれる。



ニーアがピンチになると体力を回復してくれることがある。回復魔法を重視するなら、命令を防御にしておこう。

PLAY

PLAYBACK NIER STORY

XV「青イ鳥」

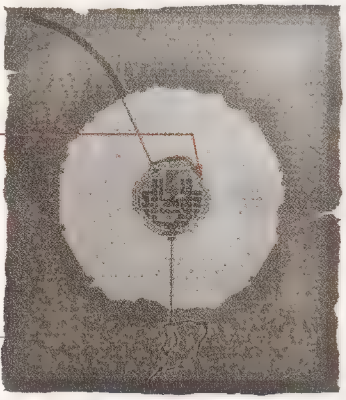
ポポルの調べで、魔王の居場所に目星がついた。
奇しくも力を得た、あの神殿。待ち受ける、石の守護神。

船着場から、魔王の城があるといわれる石の神殿へ向かう。利用する船着場は、ニーアの村でなくてもOKだ。また、石の神殿では、祭壇の間でボス戦が2回行われる。内部に関しては、石の神殿の裏道から入るというだけでストーリー前編のときと構造は同じだが、一部の部屋は複数の青い箱で扉が塞がれている。

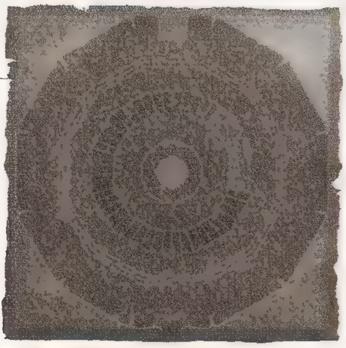
✣攻略チャート

進行No	カテゴリ	進行内容	対応マップ
XV-01		船着場の衛兵と話し、「石の神殿への裏道」を選択する	ニーアの村
XV-02		船着場から石の神殿 外部へ進む	南平原
XV-03		石の神殿 外周から石の神殿 1Fへ入る	石の神殿 外周
XV-04		青い箱を動かして進路を確保しながら進む	石の神殿 2F
XV-05		青い箱を動かして進路を確保しながら進む	石の神殿 3F
XV-06		軽格闘戦士、軽攻群剣士、軽魔弾手を倒し、祭壇の間へ入る	石の神殿 屋上
XV-07	BOSS	片腕グレーテルとの戦闘1	石の神殿 祭壇の間
XV-08	EVENT	カイネとの連係	石の神殿 祭壇の間
XV-09	BOSS	片腕グレーテルとの戦闘2	石の神殿 祭壇の間
XV-10	EVENT	突き刺さる槍	石の神殿 祭壇の間
XV-11	BOSS	片腕グレーテルとの戦闘3。片腕グレーテルを倒す	石の神殿 祭壇の間
XV-12	EVENT	マモノ化するカイネ	石の神殿 祭壇の間
XV-13	BOSS	暴走カイネと戦闘。暴走カイネを倒す	石の神殿 祭壇の間
XV-14		祭壇で「謎の石片」を入手する	石の神殿 祭壇の間
XV-15		ポポルから謎の石片について話を聞く	図書館

✣マップ



石の神殿 外周

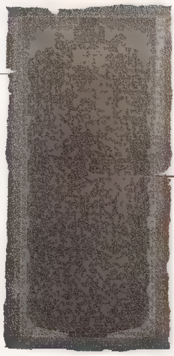


石の神殿 1F

石の神殿 2F

石の神殿 3F

石の神殿 屋上



石の神殿 祭壇の間

PLAY

成功例の報告
2034.01.15

完全なる成功例を発見し、保護。条件提示に応じると検体に協力を申し出た。
同じような状況下で失敗と成功に分かれた原因を調査続行。
但し検体者には極秘裏に進行予定。

PLAYBACK NIER ●[ストーリー攻略]

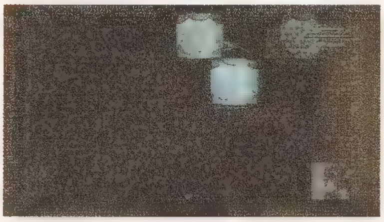
✣敵データ更新リスト

マップ	敵名	レベル	HP	経験値	ドロップワード
石の神殿 内部	速撃剣士(ガ·鎧)	20	1152	400	ハ、幸福ノ王子ヲ想ノ(3%)／第四の経典の(10%)
	速撃戦士	3	10	1	
	超重迎撃魔弾手(限)	20	7200	600	ハ、運命ヲ翻弄サレル(20%)／武神の剣と(40%)
石の神殿 屋上	速撃剣士(ガ·鎧)	20	1152	400	と半狂乱と虚偽の天使(2%)／は、壊れる(2%)
	軽格闘戦士(限·鎧)	14	324	40	猛き覚者の(20%)／光の(5%)
	軽攻群剣士(限·鎧)	14	324	40	に、斬る、裂く、千切る(20%)／天翼の舞と(5%)
	軽魔弾手(限·鎧)	14	324	40	が、首と胴を切り離す(3%)／陽光の(5%)
石の神殿 祭壇の間	速撃戦士(ボ)	3		0	

ピンポイント攻略

XV-04~05 扉の前にある青い箱を動かす

屋上までのルートは以前と変わらないが、随所にある部屋では青い箱を動かして扉が開くようにしないと先へ進めない。とはいえ、簡単なパズルなので、手前にある青い箱から空いた場所へ動かしていけばよい。



入ってきた扉がある方の隙間へと青い箱を動かす。扉の正面に青い箱1つぶん以上の隙間を作れば開くようになる。

VS 片腕グレーテル

片腕グレーテル	
HP	15000
攻撃力	500
魔法攻撃力	50
魔法防御力	0
ガードブレイク攻撃力	50
ガードブレイク耐久値	200
経験値	0

攻撃	解説
縦斬り	武器を正面に振り下ろす
横斬り	武器を正面になぎ払う
強力剣攻撃	武器を振り下ろすと同時に、地面を這うようにして地中から岩が連続で飛び出す
ボディ・プレス	正面に大きくジャンプし、地面に全身を叩きつけて円状に広がる衝撃波を発生させる
強力ダッシュ攻撃	その場でしばらく力を溜めてから、高速で突進しながら突きを出す
口放出弾A	その場で魔法弾を正面に複数発射する
口放出弾B	その場で魔法弾を3方向に連続で発射する
回転攻撃	武器を横に突き出し、回転しながら突っ込んでくる

XV-07 祭壇の間の中央より手前をキープして戦う

片腕グレーテルの背後から出現するマモノは祭壇の間の中央にある光が差し込んでいるエリアに入ると消滅するので、離れていれば安全。口放出弾Aをかわしながら遠距離から黒の槍をひたすら当て続けよう。

残りHPが約6割になると後方に吹き飛びつつ胴体にアタックゲージが出る。MPを温存してその場から黒の槍で破壊しよう。

XV-09~11 片腕グレーテルの各種攻撃の対処法を覚える

主に近づいて横斬りから強力剣攻撃の連係や遠距離から口放出弾AとBの使い分けで攻めてくる。近づかれたら回避で離れ、魔法弾は避けるか武器攻撃で消す。回転攻撃を始めたら、壁を背にした防御で耐えよう。

HPを0にして胴体のアタックゲージを壊すとイベント発生。その後は、タイマーのないアタックゲージを再び破壊すれば撃破だ。

VS 暴走カイネ

暴走カイネ	
HP	10000
攻撃力	590
魔法攻撃力	59
魔法防御力	0
ガードブレイク攻撃力	50
ガードブレイク耐久値	0
経験値	20000

攻撃	解説
斬りコンボ·改	四足歩行から前進しながら左右の剣で斬りつける
飛び斬り	四足歩行から正面にジャンプして斬りかかる
弾幕魔法弾	複数の魔法弾を両脇に張り巡らして前方に発射する
壁張り付き魔法弾	壁に張り付いた状態で縦に連なった魔法弾を発射する

XV-13 動きを止めたところを狙い撃つ

暴走カイネは、部屋の柱を飛びつきながら素早く移動するので、止まったところを狙う。止まって壁張り付き魔法弾を出してきたら、ダッシュや回避で避けながら近づき、ジャンプ特殊攻撃や黒の槍を当てよう。

壁張り付き中に特定の攻撃を当てるとダウンする。無防備になったところへすかさず連続攻撃だ。

一定以上のダメージを与えると、エミールがカイネに近づいたと同時にアタックゲージが出現する。

世界浄化機関の報告
2032.09.30

既に第一次派遣団は順調に機能。
但し、今後の動向には注意が必要である。
崩壊体の処分について次回会議にて連絡予定。

PLAYBACK NIER STORY

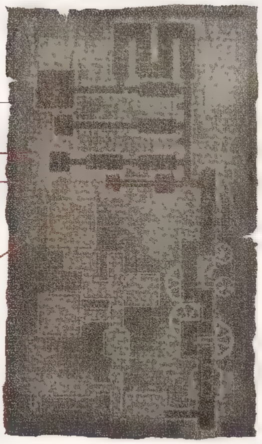
XVI 守るロボット(前編)

手に入れた石片は、魔王の城への鍵かもしれない。
一行はさらなる手掛かりを追って、ロボット山へ向かう。

兄弟の店に入ると、弟から両手剣「鉄塊」の強化素材を取ってくるよう頼まれる。目的の形状記憶合金は、B2FにいるどのP-32を倒しても入手可能だ。内部の敵は、同じに見えても能力的にパワーアップしているので油断しないように。なお、青年編では、XVI-04で弟と会話後に初めて武器の強化ができる。

攻略チャート

進行No	カテゴリ	進行内容	対応マップ
XVI-01		北平原からロボット山 付近へ進む	北平原
XVI-02	EVENT	兄の死	ロボット山 付近
XVI-03		兄弟の店で弟と話す	ロボット山 付近
XVI-04		兄弟の店で弟と話す。両手剣「鉄塊」と「地下2階へのパスコード」を入手	ロボット山 付近
XVI-05		ロボット山 付近からロボット山 1Fへ入る	ロボット山 付近
XVI-06		エレベーターでB2Fに下りる	ロボット山 1F-1
XVI-07		爆弾で柵を爆破する	ロボット山 B2F-1
XVI-08		P-32を倒し、「形状記憶合金」を入手する	ロボット山 B2F-1
XVI-09		「形状記憶合金」を持っている状態で兄弟の店で弟と話す。両手剣「鉄塊」を渡す	ロボット山 付近
XVI-10		ロボット山 付近から北平原へ進む	ロボット山 付近



マップ

敵データ更新リスト

マップ	敵名	レベル	HP	経験値	ドロップワード(チーチュートリアル)
北平原	軽格闘戦士(晴・鎧)	20	720	230	チ・鎧を着た敵(30%)／ハ、命運ガ尽キル(3%)／祝の(8%)
	軽格闘戦士(曇)	17	505	120	チ.空中ダッシュ突き(30%)／が、牙で切り裂く(40%)
	速撃魔術師(曇)	17	606	250	チ.空中受身からの反撃(5%)／の悲劇のポルカ(40%)／に、撃つ、撃つ、撃つ(10%)
	軽魔弾手(晴・鎧)	20	576	230	ハ、幸運ニモ死ヲ免レル(2%)／第五の輪廻の(17%)
	軽格闘戦士(曇・鎧)	20	720	230	猛き覚者の(10%)／光の(5%)／荒れし勝者の(2%)／白雪姫の毒林檎と(1%)
ロボット山1F	SG-01	22	1008	250	
	SG-10	22	1008	250	—
	SF-11	22	403	200	-
ロボット山B2F	SG-01	22	1008	250	
	SG-10	22	1008	250	
	POD-01	22	605	250	—
	SF-11	22	150	200	
	CRM-010	22	100	250	—
	P-32	22	8064	800	—

ピンポイント攻略

XVI-07 トロッコに乗らないルートを通る

B2Fに降りたら、最初にある爆弾で壊せる柵を破壊して先に進む。トロッコに乗った先でも形状記憶合金は手に入るが、このルートなら奥の部屋でP-32を倒して来た通路を戻るだけで手短に目的を達成できる。

XVI-08 P-32のHPが少なくなったら離れて戦う

初めはP-32が足踏みをするタイミングで2段ジャンプを行い、電撃をかわしつつ攻撃しよう。HPが半分ぐらいになると放電と回転バルカンを同時に行うので、魔法弾が届かない位置まで離れ、黒の槍などで攻撃するとよい。

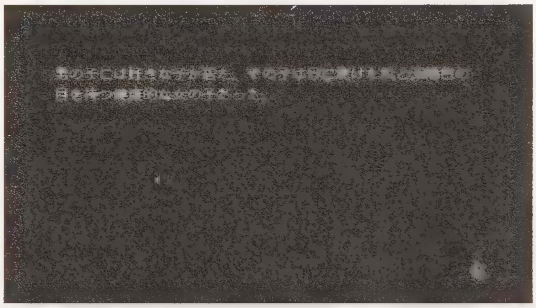
PLAYBACK NIER ●[ストーリー攻略]

PLAYBACK NIER STORY

XVII 神樹

ポポルによって暗号の解読は進む。
彼処に求めるは生と死の歴史、記憶する樹。

このストーリーでは戦闘は一切なく、神話の森にある神の樹を調べると、以前に村長と話した際のようにサウンドノベルが始まる。しかし、今回の場合はテキストで表示される内容の一部がランダムで変わるため、内容をよく確認して答えないとクリアできなくなる。



3択の問いに3回連続で正解しないと神の樹を調べる直前まで戻されるが、問題のキーワードが掲載された内容さえ押さえておけば、難なくクリアできる。

✣攻略チャート

進行No	カテゴリ	進行内容	対応マップ
XVI 01		北平原から神話の森へ入る	北平原
XVI-02		村長と話す	神話の森
XVI-03		神の樹を調べる	神話の森
XVI 04		テキスト内容に合った選択肢を選ぶ	神話の森
XVI-05		テキスト内容に合った選択肢を選ぶ	神話の森
XVI-06		3択のうち、いずれかを選択する	神話の森
XVII 07		「『記憶する樹』の鍵」を入手	神話の森
XVII-08		神話の森から北平原へ進む	神話の森

✣マップ

ピンポイント攻略

XVII-03~06 チェックポイントは2つ

3択の問いが3回出題される。とはいえ3回目の選択肢はどれを選んでも正解だから、実質は2回答えて合っていればクリアだ。ランダムで変化するテキストの内容は、選択肢を間違えて再度神の樹を調べた場合にも適用されているので、前回と同じ答えになるとは限らない。問題のキーワードが出てくるポイントを、下記を参考にチェックしておこう。なお、下で示しているページ数は、画面上のテキストの履歴が消えて新たに表示される回数を表している。

✣神の樹の問いと解答

問1:「失われた羨望の色は、何色だったのか?」
鳶色
深緑色
群青色

解答:8ページ目
その子は日に焼けた肌と○○色の目を持つ健康的な女の子だった。

問2:「汝等に問う……赤い目と戦いし女の喪失の数は……!」
娘と23人の仲間
娘と33人の仲間
娘と63人の仲間

解答:15ページ目
○○人の仲間は、今では半分にまで減っていた。

CHECK! 不死鳥の短剣をLv.4まで強化

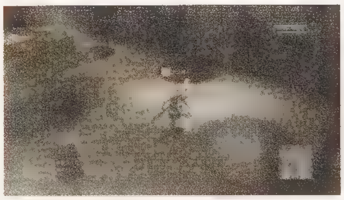
不死鳥の短剣を最大Lvまで強化すればまさに鬼に金棒。必要な強化素材は下記のとおりだが、巨大な卵はQUEST.03「失われた卵」達成後、鷲の卵は疑いに消える村のクリア前まで、割れたイヤリングは北平原が曇りの時にだけ、といった特殊な条件付きのアイテムも必要になる。

✣不死鳥の短剣の強化素材と主な入手方法

Lv.2
銀鉱×6:兄弟の店で購入
巨大な卵×2:ニーアの村で採取

Lv.3
銀鉱×6:兄弟の店で購入
鷲の卵×1:崖の村で採取
割れたイヤリング×2:速撃魔術師のドロップ

Lv.4
銀鉱×6:兄弟の店で購入
黒真珠×5:海岸の街で採取
アンバー×2:仮面の街の素材屋で購入



アンバーは、ロボット山B2Fの木箱からでも入手できる。高価なので自力で集めるのも手だ。

GRIMOIRE NIER:LAW OF DESERT

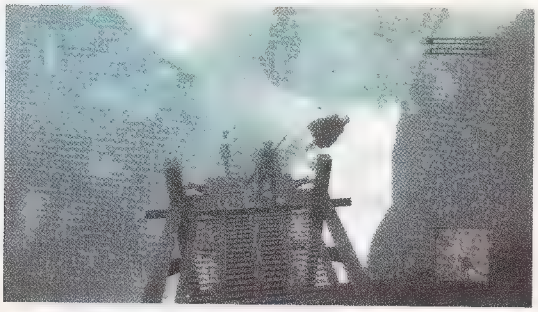
砂漠の街には、12万4000番を越える「掟」が存在し、それを守らなければ暮らすことを許されない。ニーア達が知ることのできた「掟」の内容を、次のページからP135まで紹介していこう。

PLAYBACK NIER STORY

XVIII「疑いに消える村」

その村は見えない脅威に怯え、消えかけていた。
マモノに棲まわれ、互いの想念に飲み込まれる、闇の贄。

崖の村を訪れる、最後の機会となる。もしストーリー前編で片手剣「信義」を入手していない場合は、奥の広場で開かれているショップで購入が可能。村内にマモノが出現して以降は、ウェンディを倒すまでポストを利用できなくなる。入口でかならずセーブしてから進もう。

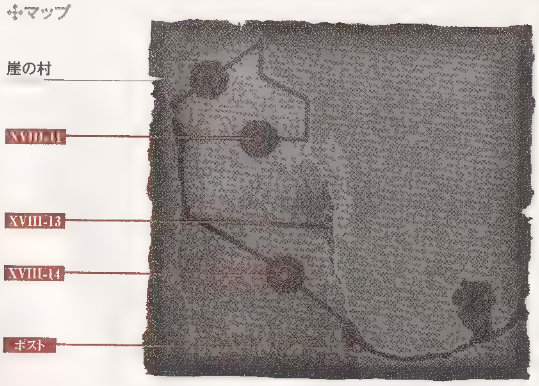


ウェンディを撃破したあとは、暴走したエミールの魔力によって崖の村が消滅する。以降は、入口からセーブポイントがある地点までが残るだけになる。

攻略チャート

進行No	カテゴリ	進行内容	対応マップ
XVIII-01		北平原から ーアの村へ入る	北平原
XVIII-02		ポポルと話す	図書館
XVIII-03		北門から北平原へ進む	ーアの村
XVIII-04		北平原から崖の村へ入る	北平原
XVIII-05		村長の家に行き、扉越しに話す	崖の村
XVIII-06		衛兵と話し、村人、速撃剣士を倒す	崖の村
XVIII-07		カイネと合流する	崖の村
XVIII-08	EVENT	マモノ化する村人達	崖の村
XVIII-09		速撃剣士を倒す	崖の村
XVIII-10		超重遊撃戦士を倒す	崖の村
XVIII-11	BOSS	ウェンディとの戦闘1	崖の村
XVIII-12	EVENT	オトリ作戦	崖の村
XVIII-13	BOSS	ウェンディとの戦闘2	崖の村
XVIII-14	BOSS	ウェンディとの戦闘3。ウェンディを倒す	崖の村
XVIII-15	EVENT	最終兵器の本能	崖の村
XVIII-16	EVENT	消滅した村	崖の村
XVIII-17		「『贄』の鍵」を入手	崖の村
XVIII-18		崖の村から北平原へ進む	崖の村

マップ

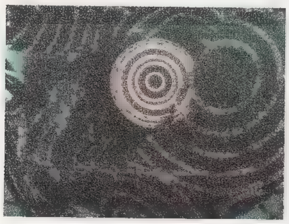


敵データ更新リスト

マップ	敵名	レベル	HP	経験値	ドロップワード
崖の村	村人(限・ガ)	22	1000	250	—
	速撃剣士(限・ガ・反)	22	1616	250	—
	速撃剣士(限・ガ・鎧)	20	1616	250	と半狂乱と虚偽の天使(2%)/は、壊れる(2%)
	速撃剣士(限・ガ)	22	1616	250	の喜劇のトレモロ(3%)、泡になった人魚と(1%)
	速撃剣士(限・ガ・鎧)	22	1616	250	に、削る、切る、刻む(3%)/統べし王者の(2%)
	超重遊撃戦士(限・鎧)	20	10080	1000	—
	速撃剣士(ボ・ガ)	18		0	と慈愛と腐敗の悪魔(4%)/第八の贖罪の(9%)

ピンポイント攻略

VS ウェンディ



ウェンディ	
HP	40000
攻撃力	1760
魔法攻撃力	176
魔法防御力	0
ガードブレイク攻撃力	50
ガードブレイク耐久値	0
経験値	50000

攻撃	解説
魔法弾A	真上から正面にかけて複数の魔法弾を広範囲に発射する
魔法弾B	ステージに接近し、前方に向かってさまざまなパターンの魔法弾を発射する
魔法弾C	前方に広がる魔法弾を発射し続ける
魔法弾D	ステージに接近し、縦に連なった魔法弾を前方の広範囲に複数発射する
魔法弾E	ステージに接近し、縦に連なった魔法弾を左から右へ薙ぎ払うように発射する
触手刺し	触手を地面に突き刺し、速撃戦士を6体出現させる
レーザー	追尾性のあるレーザーを放射する

XVIII-11~13 目以外への攻撃はすべてノーダメージ

ウェンディは、強固な外殻と触手で身を守っており、中央にある目のような部分だけが弱点になる。動いている触手が目を覆っていないタイミングを見計らい、黒の轟壁を盾にしつつ黒の槍で目を狙い撃とう。HPが残り約半分になると目玉に出現するアタックゲージを壊すと、村長の家方面へ移動する。

移動後は魔法弾Bで攻撃してくるが、やはり黒の轟壁で壁を作り、その場から黒の槍で攻撃しよう。

XVIII-14 目が青くなったらレーザーを撃つ合図

戦い方はXVIII-13とほぼ同じで、黒の轟壁と黒の槍を中心に戦えばよい。ただし、レーザーだけは黒の轟壁で防げないため、ステージ上を大きく回りながらダッシュで移動し、レーザーとすれ違うときは回避で下をくぐろう。

000002番 『仮面を着用せねばならない』
000012番 『宝物庫は王族以外立ち入ってはならない』
000106番 『平地に住んではならない』

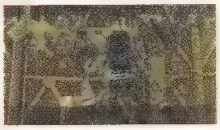
PLAY

PLAYBACK NIER ●[ストーリー攻略]

PLAYBACK NIER STORY

XIX「守るロボット(後編)」

兄弟の絆、親子の絆、そこに在るモノ達の絆。
偶然と必然の繰り返しによって定められし、機械の理。

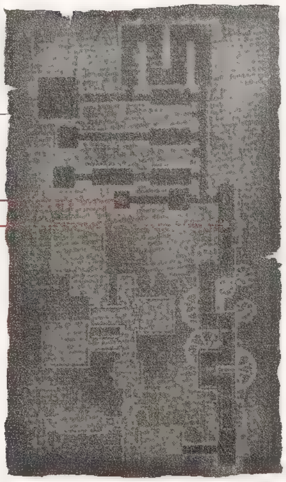


完成した両手剣「鉄塊」を受け取りに兄弟の店へ行くのだが、弟の依頼で再びロボット山へ入って兄の仇であるP-33&クレオを倒しに行くことになる。B2Fは、大半の部屋が敵を全滅させないと先へと進む扉が開かない。ただし、寄り道せずに最短ルートで兵器試験場へ向かえばほぼ戦闘することなく到着できる。

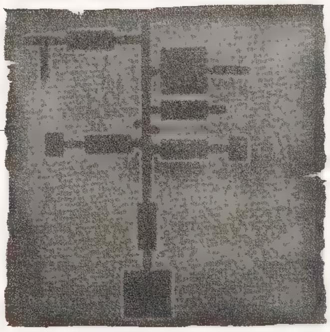
ロボット山ではドロップ率アップやガードブレイク攻撃力アップといったワードは無意味。他の組み合わせをエディットしよう。

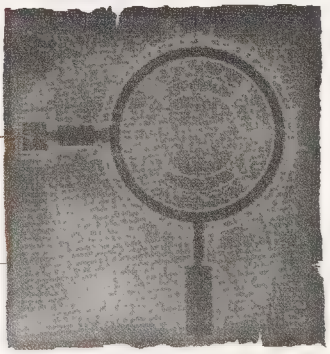
✣攻略チャート

進行No	カテゴリ	進行内容	対応エリア
XIX-01		北平原からニーアの村に入る	北平原
XIX-02		ニーアの家のポストを調べる	ニーアの村
XIX-03		北門から北平原へ進む	ニーアの村
XIX-04		北平原からロボット山付近へ進む	北平原
XIX-05		兄弟の店で弟と話す。 両手剣「鉄塊」を獲得。「鉄塊」がLv.2になる	ロボット山 付近
XIX-06		ロボット山付近からロボット山1階へ入る	ロボット山 付近
XIX-07		エレベーターでB2Fに下りる	ロボット山 1階 1
XIX-08		トロッコに乗って奥へ進む	ロボット山 B2階-1
XIX-09		エレベーターで1Fに上がる	ロボット山 最深部
XIX-10		縦穴から落下する	ロボット山 1階 2
XIX-11	BOSS	P-33&クレオとの戦闘1	ロボット山 兵器試験場
XIX-12	EVENT	瓦礫の翼	ロボット山 兵器試験場
XIX-13	BOSS	P-33&クレオとの戦闘2。P33を倒す	ロボット山 兵器試験場
XIX-14	BOSS	クレオとの戦闘。クレオを倒す	ロボット山 兵器試験場
XIX-15		弟と話す	ロボット山 兵器試験場
XIX-16		「『機械の理』の鍵」を入手	ロボット山 付近
XIX-17		ロボット山付近から北平原へ進む	ロボット山 付近



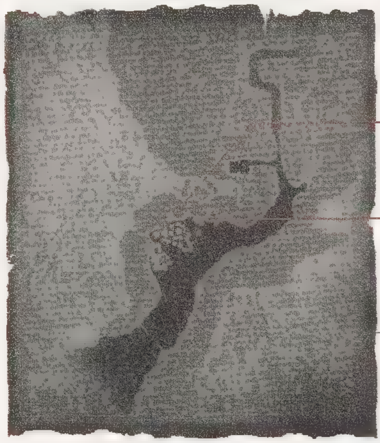
ロボット山 B2F-1


ロボット山 B2F-2

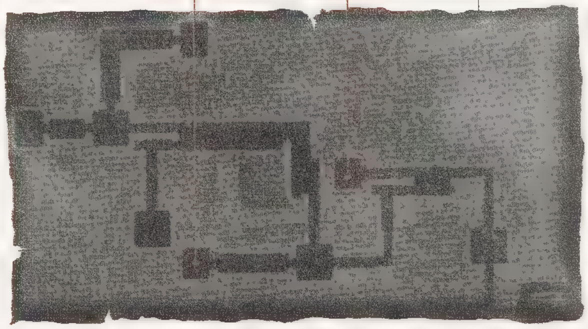


ロボット山 最深部

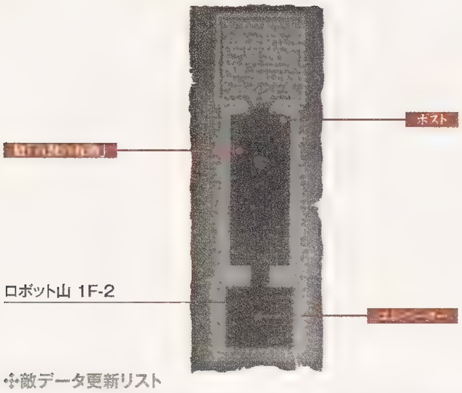
✣マップ



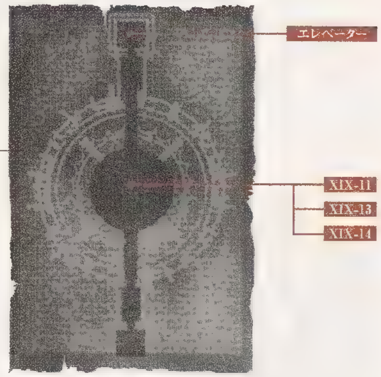
ロボット山 付近



ロボット山 1F-1



ロボット山 1F-2



兵器試験場

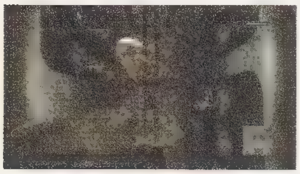
敵データ更新リスト

マップ	敵名	レベル	HP	経験値	ドロップワード
兵器試験場	軽攻群剣士(ボ)	4		0	—
ロボット山 最深部	SF-11	4		0	—

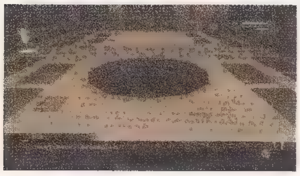
ピンポイント攻略

XIX-08 トロッコで進む道中は黒の旋舞で突破

B2F-1でトロッコに乗る時は、黒の旋舞を使用するとかなり安全に進行できる。壁に設置されたCRM-010が撃ってくる魔法弾を消しつつ大半を破壊できるし、浮遊しているSF-11の進行も食い止めることができる。

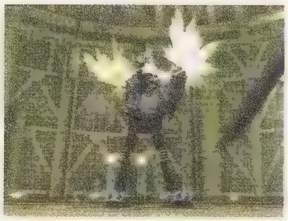


使用する黒の旋舞はチャージ1か2。MPに余裕があればSF-11は黒の手でまとめて倒そう。



縦穴から兵器試験場へ飛び降りる前に、付近の木箱から槍「百獣の双槍」を忘れずに入手しよう

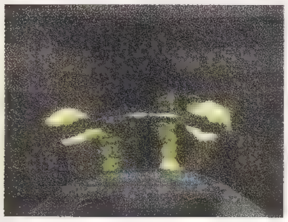
VS P-33 / P-33(翼装着時)



P-33 / P-33(翼装着時)	
HP	40000 / 25000
攻撃力	2000 / 3000
魔法攻撃力	150 / 250
魔法防御力	0
ガードブレイク攻撃力	50 / 50
ガードブレイク耐久値	0
経験値	0 / 50000

攻撃	解説
殴り	前方に向かって腕を振り払う
放電	左脚で地面を踏みつけて脚の周りに放電する
電撃A	右脚で地面を踏みつけて周囲に電撃を放つ
電撃B	右脚で地面を踏みつけて前方の広範囲に電気を放つ
回転バルカン	放電しながら周囲に複数の魔法弾を発射する
瓦礫落とし	天井に体当たりし、無数の瓦礫を地面に降らす
体当たり	空中から滑空しながら体当たりする
電撃踏み潰し	空中から着地すると同時に脚の周りに電気を放電させる
飛行バルカン	空中で旋回しながら複数の魔法弾を発射する

VS クレオ



クレオ	
HP	2000
攻撃力	5
魔法攻撃力	1
魔法防御力	0
ガードブレイク攻撃力	10
ガードブレイク耐久値	0
経験値	0

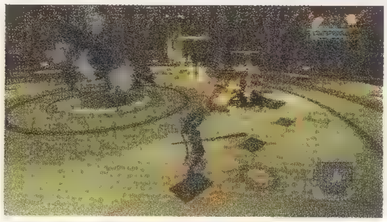
攻撃	解説
分身	自分の分身を5体生成し、攻撃させる

XIX-11 P-32を倒すときと同じ要領で戦う

P-32と攻撃パターンが同じなため、電撃をジャンプでかわしながら遠距離から魔法を当てていく戦法が有効。残りHPが2割ぐらいになるとイベントが発生する。なお、黒の槍や黒の手を当てるとひるむので、当てるタイミング次第では攻撃されずにダメージを与え続けることも可能だ。

XIX-13~14 多彩な攻撃の合間を狙い撃とう

瓦礫の翼を装着したP33は、瓦礫落とし、体当たり、電撃踏み潰し、飛行バルカンで攻撃してくる。攻撃のチャンスは、瓦礫落としと電撃踏み潰しのあと。次の攻撃へ移行するまでに隙があるので、それらを確実に避け切ったあと、黒の槍で正確に狙い撃とう。なお、瓦礫落とし中はP-33&クレオへの攻撃は行えなくなるので、ひたすら防御を行い続けて耐えしのごう。



P-33のHPを0にすると、クレオが登場する。攻撃してくるのは分身のクレオだけなので、本体を見分けることは容易だろう。

PLAY

0002078番 『12月3日生まれの男子は街の流砂を常に監視する』
0004217番 『子供が間違ったことをした場合、親は必ず叱る』
0007017番 『お使いの内容を間違えてはならない』

PLAYBACK NIER

PLAYBACK NIER STORY

XX「砂漠ノ狼(前編)」

懐かしい仮面の友からの報せ。訪れる祝福の宴。
戦いと殺戮の合間に、ひとたびの休息を。

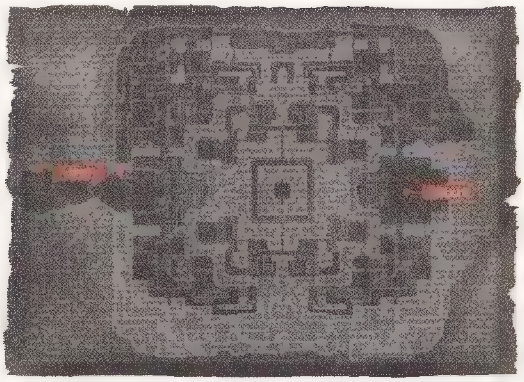
仮面の王から結婚式の招待状を受け取り、婚礼に参加するため仮面の街へと向かう。仮面の街で行われる仮面の王とフィーアの結婚式の最中、ロックが率いる狼たちの襲撃に遭う。狼のリーダーであるロックと複数の狼を相手に戦うことになるが、ここではロックを撃退するだけでトドメは刺せない。

ロック+3体の狼とは、仮面の王の館の前で戦うことになる。階段への道には柵が立てかけられているため、移動できる範囲は限られている。

✣攻略チャート

進行No	カテゴリ	進行内容	対応マップ
XX-01		北平原からニーアの村に入る	北平原
XX-02		ポポルと話す	図書館
XX-03		ニーアの家のポストを調べる	ニーアの村
XX-04		船着場から砂漠へ進む	ニーアの村
XX-05		砂漠から仮面の街へ入る	砂漠
XX-06		仮面の王の館に入り、階段を上がる	仮面の街
XX-07		仮面の王の館のテラスに出る	仮面の街
XX-08		仮面の副官と話す	仮面の街
XX-09	EVENT	狼の襲撃	仮面の街
XX-10	BOSS	ロックとの戦闘1 ロックを撃退する	仮面の街
XX-11	EVENT	フィーアの死	仮面の街

✣マップ



仮面の街

✣敵データ更新リスト

エリア	敵名	レベル	体力	経験値	ドロップワード
砂漠	サソリ	4	95	5	
	軽魔弾手(鎧)	20	576	150	に、深く、深く、刺す(3%)/真紅の爪と(3%)
	狼	22	1210	200	
仮面の街	狼(ボ)	20		200	

ピンポイント攻略

VS ロック

ロック

HP	10000
攻撃力	1500
魔法攻撃力	200
魔法防御力	0
ガードブレイク攻撃力	50
ガードブレイク耐久値	0
経験値	0

攻撃	解説
ステップ	左右や後方に飛び跳ねつつひっかく
回転魔法弾	その場でグルンと回って追尾性のある魔法弾を前方に複数発射する
速射魔法弾	ジャンプしながら複数の魔法弾を扇状に発射する
咆哮	その場で吼えて周囲に衝撃波を発生させる

XX-10 防御を固めて攻撃のチャンスを待つ

戦闘に突入したら、3体の狼から優先的に倒してロックだけにする。ロックへの攻撃のチャンスは、回転魔法弾と速射魔法弾を出したあと。それらの攻撃後は立ち止まって吼える動作を行うので、魔法弾を正面で防御し、受け止めた直後に回避で近づいて武器で攻撃しよう。

ロックは素早く動き回り、近寄られるとステップで間合いを離そうとする。移動中を狙って攻撃を当てるのは至難の業。

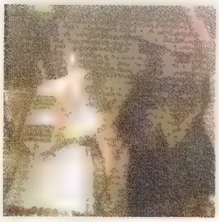
回転魔法弾に対しては、1、2発を防御後、すぐに回避を行って反撃を狙おう。ロックのHPを半分以下にすると撃退できる。

0011034番 『位の高さと居住する高さは揃える事』
0050527番 『王族の者以外、神殿に立ち入ってはならない』
0083348番 『王族の者は何よりも優先的に絶対保護される』

PLAYBACK NIER STORY

XXI「砂漠ノ狼(後編)」

花嫁が頬を染める時、赤き凶報が吹き荒れる。
さらばフィーア。さらば、忠誠のケルベロス。



仮面の王とともに砂漠にある狼の巣に乗り込み、殺されたフィーアの仇を討つことが目的。王の館のテラスへの入口で「はい」を選ぶと、イベントからそのままボス戦に突入する。その前に回復系アイテムの所持数などを確認し、足りなければショップで購入して、戦う前の準備は万全にしておこう。

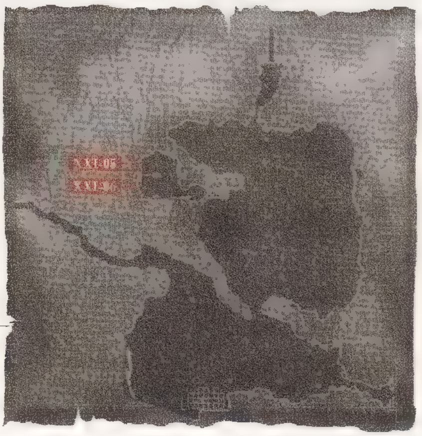
狼の巣での戦闘では、狼たちの討伐に仮面の民が実際に参戦してくれる。多数対多数といった初めてのシチュエーションの戦いになる。

攻略チャート

進行No	カテゴリ	進行内容	対応マップ
XXI-01		仮面の王の館に入り、テラスへの入口を調べて「はい」を選択する	仮面の街
XXI-03		片手剣「古の覇王」を入手	仮面の街
XXI-04	EVENT	結団の時	仮面の街
XXI-05		狼を倒す	狼の巣
XXI-06	BOSS	ロックとの戦闘2.ロックを倒す	狼の巣
XXI-07		「『忠誠のケルベロス』の鍵」を入手	狼の巣
XXI-08		船着場から ーアの村へ入る	砂漠

マップ

砂漠



敵データ更新リスト

エリア	敵名	レベル	体力	経験値	ドロップワード
狼の巣	狼(ボ)	20		200	

ピンポイント攻略

XXI-05 狼の群れから仮面の王を守りきれ

狼の巣に突入後は、仮面の王たちを含めた狼の群れたちとの集団戦が始まる。開始直後、ロックは崖の上にいるためダメージを与えられない状態だ。仮面の王、仮面の副官、仮面の民4人を含めた共同戦線となり、仮面の王が倒されてしまうとゲームオーバーになる。狼はこちらに目もくれず仮面の王だけを狙って群がるので、仮面の王の付近で狼たちから守るようにして戦おう。狼は残りが5体以下になるたびに追加され、合計30体を倒せばロック戦へと移行する。

VS ロック

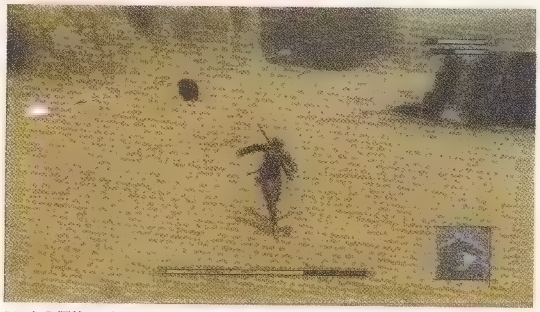
ロック	
HP	20000
攻撃力	1500
魔法攻撃力	200
魔法防御力	0
ガードブレイク攻撃力	50
ガードブレイク耐久値	0
経験値	50000

攻撃	解説
ステップ	左右や後方に飛び跳ねつつひっかく
回転魔法弾	その場でグルンと回って追尾性のある魔法弾を前方に複数発射する
速射魔法弾	ジャンプしながら複数の魔法弾を扇状に発射する
咆哮	その場で吼えて周囲に衝撃波を発生させる
体当たり	方向修正しながら猛スピードで突進する
回転衝撃波	前方へ回転しながらジャンプし、地面に体を叩きつけると同時に円状に広がる衝撃波を発生させる

XXI-06 体当たりを防御してから反撃に転じる

戦い方は前編の時と同じだが、新たに体当たりと回転衝撃波を出してくる。体当たりは、攻撃後に吼える動作を行う。回避では避けづらいので、防御してから反撃しよう。ロックが井戸に飛び乗ったら回転衝撃波の合図だが、井戸を旋回するようにダッシュしていればかわせる。

狼を全滅させると、いきなり崖の上から回転衝撃波で奇襲してくる。衝撃波に当たらないように、タイミングを合わせてジャンプでかわそう。



ロックの標的は、仮面の王ではなくニーア。とはいえ、仮面の王が倒されてしまうと終わりなので、攻撃に巻き込まないようにロックを誘導して立ち回ろう。

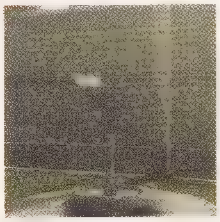
0115017番 『物品を購入するまえに、船で街を見るべし』
0000000番 『気に入らない掟は、住民投票で変える事が出来る』
0083350番 『お使いを頼む際、品物の名前は言ってはならない』

PLAYBACK NIER

PLAYBACK NIER STORY

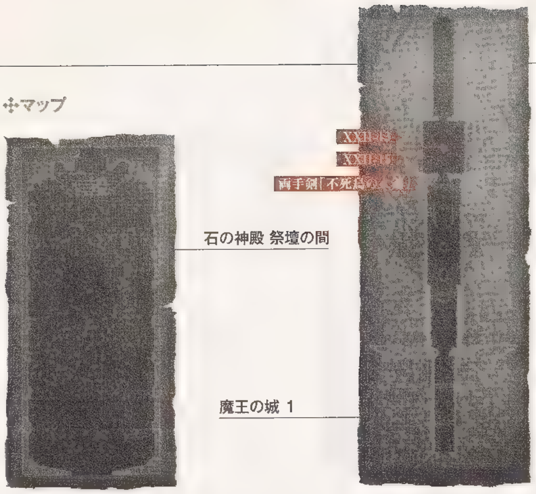
XXII「最後ノ旅立ち」

血の海を乗り越えて、魔王の城の鍵は揃った。
愛する妹を救うため、ニーアは今、禁断の扉を開く。



すべての石片の鍵が揃い、石の神殿にある魔王の城へと向かう。石の神殿では、内部だけでなく外周にも大量のマモノが出現することに注意。アーマーが剥がれるとリフレクターを展開する速撃剣士や、空中を浮遊しながら魔法弾を放つ飛行魔術師など、敵はこれまでよりも遥かに強力だ。

✣マップ



✣攻略チャート

進行No	カテゴリ	進行内容	対応マップ
XXII-01		ポポルと話す	図書館
XXII-02		船着場から石の神殿への裏道へ進む	ニーアの村
XXII-03		石の神殿 外周から石の神殿へ入る	北平原
XXII-04		石の神殿 屋上から石の神殿 祭壇の間へ入る	石の神殿 屋上
XXII-05		祭壇を調べ、「はい」を選択する	石の神殿 祭壇の間
XXII-06		2羽の小鳥がとまっている燭台を調べる	魔王の城 1
XXII-07		2羽の小鳥がとまっている燭台を調べる	魔王の城 1
XXII-08		「我は答える。　黒き病がゆえに」を選択する	魔王の城 1
XXII-09		「我は答える。　その身と魂を別つべし」を選択する	魔王の城 1
XXII-10		「我は答える。写し身となる傀儡（くぐつ）に収めん」を選択する	魔王の城 1
XXII-11		扉を開けて先へ進む	魔王の城 1
XXII-12		「俺達は先に進む。ヨナを助けるために」を選択する	魔王の城 1
XXII-13	BOSS	デボル&ポポルとの戦闘1	魔王の城 1
XXII-14	EVENT	コピーされる力	魔王の城 1
XXII-15	BOSS	デボル&ポポルとの戦闘2	魔王の城 1
XXII-16	EVENT	隠された真実	魔王の城 1
XXII-17		魔王の城の地図を獲得	魔王の城 1
XXII-18		扉を開けて魔王の城 1へ進む	魔王の城 1

✣敵データ更新リスト

エリア	敵名	レベル	体力	経験値	ドロップワード（チーチュートリアル）
砂漠	サソリ	4	95	5	
	軽魔弾手（鎧）	20	576	150	に、深く、深く、刺す（3%）　真紅の爪と（3%）
	狼	22	1210	200	
	飛行魔術師（反）	22	1210	300	の満ち足りた鎮魂歌（8%）
北平原	軽格闘戦士（鎧）	20	720	230	チ　鎧を着た敵（30%）／ハ、命運ガ尽キル（3%）／祝の（8%）
	軽魔弾手（鎧）	20	576	230	ハ、幸運ニモ死ヲ免レル（2%）／第五の輪廻の（17%）
	軽格闘戦士（鎧）	20	720	230	に、斬る　裂く、千切る（20%）／天翼の舞と（5%）聖の（1%）
北平原	軽格闘戦士（曇）	17	505	120	チ：空中ダッシュ突き（30%）／が、牙で切り裂く（40%）
	速撃魔術師（曇）	17	606	250	チ：空中受身からの反撃（5%）／の悲劇のポルカ（40%）／に、撃つ、撃つ、撃つ（10%）
	軽格闘戦士（曇・鎧）	20	720	230	猛き覚者の（10%）／光の（5%）／荒れし勝者の（2%）／白雪姫の毒林檎と（1%）
	遊撃魔術師（曇）	25	1728	300	が、首と胴を切り離す（3%）／陽光の（5%）／ハ、強ナル運ニ受ケ給フ（1%）
石の神殿 外周	速撃剣士（防・鎧・反）	25	2304	400	が、心臓を抜き去る（1%）
	遊撃魔術師（鎧）	25	1728	400	閃光の（1%）
	飛行魔術師（鎧・反）	24	1555	380	第九の使徒の（3%）
石の神殿 1F~3F	速撃剣士（防・鎧・反）	25	2304	400	は、死ぬ（3%）
	遊撃魔術師（反）	25	1728	400	は、滅びる（1%）／第七の原罪の（5%）
	超重迎撃魔弾手	25	14400	1500	は、消える（14%）／の逆行カノン（14%）
石の神殿 屋上	速撃剣士（防・鎧・反）	25	2304	400	の平和の調べ（1%）
	速撃魔術師（鎧）	25	1728	400	と空虚な全能の神（1%）

ピンポイント攻略

VS デボル／ポポル

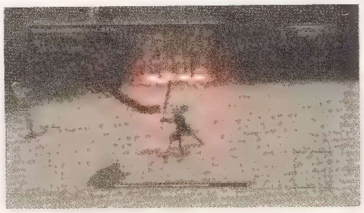
デボル／ポポル

HP	48000／48000
攻撃力	2500／2500
魔法攻撃力	250／250
魔法防御力	0／0
ガードブレイク攻撃力	60／60
ガードブレイク耐久値	0／0
経験値	0／0

攻撃	解説
格闘コンボ	杖から衝撃波を飛ばしながら4回攻撃する
シンクロコンボ	2人が同時に杖を突き出して突進する
白の書の魔法	黒の弾、黒の槍、黒の手のいずれかで攻撃する

XXII-13~15 ワープで出現したところに先制攻撃を決める

部屋中をワープで移動しながら攻めてくるが、出現位置は四方の壁ぎわか、中央のどれか。部屋中を見渡し、出てきたところへすぐに移動して攻撃する。ただし、出現直後は近寄ると吹き飛ばされるので注意だ。HPを約8割減らすと2戦目に突入し、白の書の魔法で攻撃してくる。黒の弾と黒の槍は、防御してから反撃し、デボルが黒の手を中心に攻めてくるようになったら、距離をとるように逃げながらポポルに集中して攻撃しよう。



残りHPが7割ぐらいになるとデボルは移動しながら黒の手を連発し始める。ポポルはワープから攻撃を繰り返し行う。

PLAYBACK NIER STORY

XXIII「最期ノ挨拶」

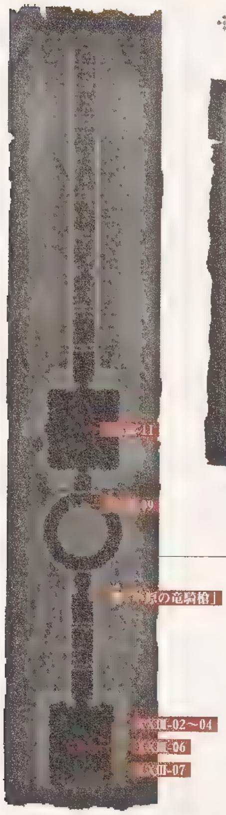
ゲシュタルトとレプリカント、そしてアンドロイド。知るはずのなかった真実の味は、限りなく、苦い。

デボル&ポポルと戦った庭園から奥へ進み、魔王の城の奥へと向かう。魔王の城では、基本的に通ってきた部屋には戻ることはできない。本作でも屈指の強敵であるグース（甲冑グース）戦が待ち受けるほか、デボル&ポポルとの決戦が行われる。なお、ストーリーの最後にはエミールが離脱する。

✣攻略チャート

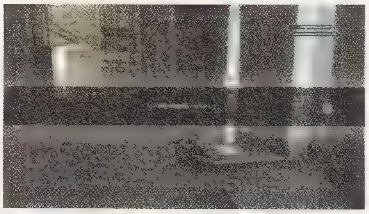
進行No	カテゴリ	進行内容	対応マップ
XXIII-01	EVENT	舞踏会	魔王の城 2
XXIII-02		重攻戦士、遊撃魔術師、飛行魔術師を倒す	魔王の城 2
XXIII-03	EVENT	強行突破	魔王の城 2
XXIII-04		倒れているカイネを調べる	魔王の城 2
XXIII-05	EVENT	マモノの集合体	魔王の城 2
XXIII-06	BOSS	グースとの戦闘	魔王の城 2
XXIII-07	BOSS	甲冑グースとの戦闘1	魔王の城 2
XXIII-08		扉の先へ進む	魔王の城 2
XXIII-09		装甲グースに追いつかれないように階段を上る	魔王の城 2
XXIII-10		カイネとエミールの所に行く	魔王の城 2
XXIII-11	BOSS	甲冑グースとの戦闘2	魔王の城 2
XXIII-12	EVENT	仮面の街からの援軍	魔王の城 2
XXIII-13		扉の先へ進む	魔王の城 2
XXIII-14	EVENT	一族の名誉	魔王の城 2
XXIII-15		書類「ゲシュタルト計画　報告書」を入手	魔王の城 3
XXIII-16	EVENT	戦う理由	魔王の城 3
XXIII-17	BOSS	デボル&ポポルとの戦闘3。デボルを倒す	魔王の城 3
XXIII-18	EVENT	逆上するポポル	魔王の城 3
XXIII-19	BOSS	ポポルとの戦闘4。ポポルを倒す	魔王の城 3
XXIII-20	EVENT	ポポルの暴走	魔王の城 3

✣マップ

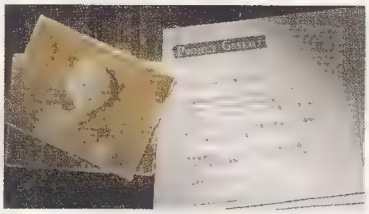


魔王の城 2

魔王の城 3



舞踏会場を出てすぐ先にある木箱からは槍「草原の竜騎槍」が手に入る。しかし後戻りはできないので、強化を行えるのは2周目のプレイからになる。



戦闘前のデボル&ポポルの会話では、彼女らの本当の役割やゲシュタルト計画など、この世界の秘密を聞くことができ、物語の真実が垣間見える。

かつては人間だった「ゲシュタルト」を「レプリカント」という器に戻す計画を管理するため、人間に造られた魂のない「アンドロイド」。

✣敵データ更新リスト

エリア	敵名	レベル	体力	経験値	ドロップワード
魔王の城2	重攻戦士（限・防・鎧）	25	2304	600	業炎の罰と（1%）／第十の戒めの（1%）／に、殺す、殺す、殺す（1%）
	重攻戦士（限・防・鎧・反）	25	2304	600	業炎の罰と（1%）／第十の戒めの（1%）／に、殺す、殺す、殺す（1%）
	遊撃魔術師（限・鎧）	25	1728	600	業炎の罰と（1%）／第十の戒めの（1%）／に、殺す、殺す、殺す（1%）
	飛行魔術師（限）	25	1728	600	業炎の罰と（1%）／第十の戒めの（1%）／に、殺す、殺す、殺す（1%）
	球体（限）	27	806	0	—

ピンポイント攻略

XXIII-02-04 飛行魔術師は後回しに

舞踏会場で踊っている人たちが、次々とマモノになって襲ってくる。2体1セットで左奥のペアからマモノ化するので、部屋の左奥へ行って変身したらすぐさま攻撃を仕掛けよう。遊撃魔術師は周囲の重攻戦士を回復させるので、現れたら優先的に倒すこと。また、最後の3セットは、飛行魔術師が1体ずつ混ざっている。飛行魔術師は、部屋中を浮遊しながら魔法弾を撃ってくるため、黒の槍で狙い撃つのがベストだが、重攻戦士が残っているなら飛行魔術師より先に倒すとよい。飛行魔術師が残っていても、時間の経過によってイベントが進行するからだ。

飛行魔術師は無理に倒さず、魔法弾を打ち消して耐えるだけでもよい。球体が現れたらある程度倒せば、カイネを調べられる。

PLAY

0090309番 『誕生日の料理の具材を親が買ってはいけない』
0056893番 『伴侶と喧嘩したあと１日以内に仲直りしないと離婚しなければならない掟』
番号不明 「やれやれ……風呂に入る時まで掟があるとは」（白の書・談）

PLAYBACK NIER

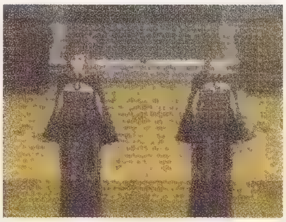
ピンポイント攻略

VS グース／甲冑グース

グース／甲冑グース	
HP	48000 30000
攻撃力	4000／4000
魔法攻撃力	340／340
魔法防御力	0／0
ガードブレイク攻撃力	60／60
ガードブレイク耐久値	0／3000
経験値	25000／0

攻撃	解説
踏みつけ	方向転換しつつ前脚で踏みつける
突進	方向修正しながら猛スピードで突進する
押しつぶし	真上に飛び上がり、着地と同時に円状に広がる衝撃波を発生させる
毒霧	体から霧状の毒を発生させ、部屋全体に撒き散らす

VS デボル／ポポル



デボル／ポポル	
HP	48000 48000
攻撃力	2500／2500
魔法攻撃力	250／250
魔法防御力	0／0
ガードブレイク攻撃力	60／60
ガードブレイク耐久値	0／0
経験値	0／25000

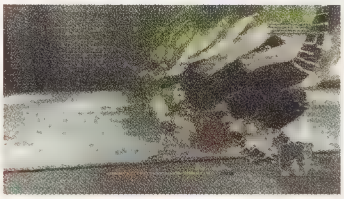
攻撃	解説
格闘コンボ	杖から衝撃波を飛ばしながら4回攻撃する
シンクロコンボ	2人が同時に杖を突き出して突進する
白の書の魔法	黒の槍、黒の手のいずれかで攻撃する
サポート魔法弾	壇上から魔法弾を放ち、一方の体の周りに魔法弾のバリアを張る
セッション魔法弾	2人が壇上から巨大な魔法弾を連続で発射する。地面に着弾すると周囲に複数の魔法弾が広がる
弾幕魔法弾	周囲全体に無数の魔法弾を撒き散らす

XXIII-06 グースの背後を追いかけるようにまとわりつく

グースの突進は防御できないうえにダッシュでは避けにくいので、正面に立たないよう背後にまとわりつくように移動する。その際、近づきすぎると踏みつけを食らうので注意しよう。突進で壁にぶつかるとしばらく動けなくなるので、追いかけて攻撃する。グースがその場で身をかがめたら、押しつぶしを行う合図。タイミングよくジャンプしてかわすこと。

XXIII-07 グース戦と同じ戦法で立ち回る

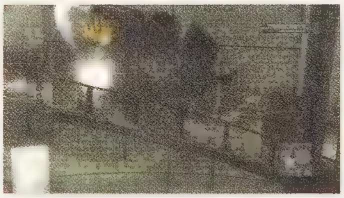
耐久値の高いアーマーをまとっており、露出している箇所が少ないため武器攻撃を弾かれやすい。ダメージを与えにくいというだけで攻撃パターンはグースとほぼ同じなので、グース戦同様の戦法を仕掛けよう（XXⅢ-11も同じ）。HPを0にすると毒霧を発生させる。カイネが扉を開けるまで耐えること。



甲冑グースのHPを0にすると再びHPが全快し、その場で毒霧を行う。徐々にダメージを受けるが、一定時間でカイネが扉を開ける。

XXIII-09 木箱を無視して螺旋階段の内側をダッシュ

螺旋階段を上がって最初の踊り場まで到達すると、甲冑グースが復活。階段を上って猛スピードで追ってくる。追いつかれるとゲームオーバーになるため、螺旋階段の内側をダッシュで駆け上がろう。なお、途中にある木箱の中身は薬草ぐらいしかないので壊さずに飛び越えて進むこと。



木箱は壊して進むよりも2段ジャンプで飛び越えた方が早い。1カ所だけ2つ積み上げられた木箱があるので、そこだけは破壊して進もう。

XXIII-17 サポート魔法弾の軌道上に立たない

デボル&ポポルとの決戦。片方が壇上でサポート魔法弾、もう片方がステージに降りて攻撃というパターンで入れ替わりながら攻めてくる（ステージにいる方のみダメージを与えられる）。壇上からのサポート魔法弾はステージのパートナーに向かって飛んでくるので、両者の間に入らない位置取りを意識して戦うこと。なお、残りHPが3割近くになると、位置の入れ替えを行わなくなる。

2人とも壇上に上がったら、セッション魔法弾の合図。部屋の角に行って、部屋の中央を向き、黒の轟壁を展開して魔法弾を防ごう。

XXIII-19 ダメージを恐れず連続攻撃で突破

ポポルだけになると、ワープから弾幕魔法弾を繰り返し行うようになる。黒の轟壁で魔法弾を防ぎつつ黒の槍で攻撃するのが安全な戦法だが、魔法弾が多すぎてポポルに狙いを定めにくい。ここは多少強引でも、連続攻撃で魔法弾を消しながらポポルに向かって突っ込む方法がベストだ。

連続攻撃を最後まで繰り出し、最後の一撃を特殊攻撃につなげる。途切れないようにして出せば、押し寄せる魔法弾をすべて打ち消しながら突き進める。

PLAYBACK NIER STORY

XXIV「ニーアとヨナ」

白の書と黒の書。黒の書と魔王。魔王とニーア。愛する者のために、すべてを壊す。

いよいよストーリーもフィナーレ。魔王の城の最深部で黒の書と魔王との決戦を残すのみとなった。回復系アイテムだけでなく、種や果実などのステータスが上昇するアイテムも惜しみなく使っていこう。なお、3周目以降に特定の条件を満たしていれば、魔王撃破後に最終暴走カイネとの戦闘が控えている。

✣攻略チャート

進行No	カテゴリ	進行内容	対応マップ
XXIV-01	EVENT	魔王とヨナ	魔王の城 4
XXIV-02	EVENT	カイネの怒り	魔王の城 4
XXIV-03		重攻戦士、軽攻群剣士を倒す	魔王の城 4
XXIV-04		重攻戦士、軽攻群剣士を倒す	魔王の城 4
XXIV-05	EVENT	立ちはだかる魔王	魔王の城 4
XXIV-06	BOSS	黒の書との戦闘。黒の書を倒す	魔王の城 4
XXIV-07	BOSS	魔王との戦闘1	魔王の城 4
XXIV-08	EVENT	もう1人のヨナ	魔王の城 4
XXIV-09	BOSS	魔王との戦闘2	魔王の城 4
XXIV-10	EVENT	白の書、眠る	魔王の城 4
XXIV-11	BOSS	魔王との戦闘3。魔王を倒す	魔王の城 4
XXIV-12		カイネと話す	魔王の城 4
XXIV-13		ニーアの名を入力する	魔王の城 4
XXIV-14	EVENT	ヨナの目覚め	魔王の城 4
XXIV-15		エンディングへ ・1周目のプレイ→エンディングA ・2周目のプレイ→エンディングB ・3周目以降かつ、武器を30種以上入手→XXIV-16へ続く(P 139)	魔王の城 4

✣マップ

魔王の部屋までの通路は一方通行。到達するまでに複数のマモノが出現するが、もはやてこずるようなことはないだろう。

XXIV-13では、ゲーム開始時に主人公へ付けた名前をそのまま入力する。正確に名前を入力するまで先へ進めない。

視界を埋め尽くす魔法弾の嵐。かつて戦ったどのマモノよりも圧倒的に、かつ美しい魔王の攻撃。戦闘は苛烈を極める。

ニーアとヨナ、そしてカイネを待ち受ける運命とは。彼らの想いなど関係なしに、契約と代償の物語は繰り返されていく。

✣敵データ更新リスト

エリア	敵名	レベル	体力	経験値	ドロップワード
魔王の城 4	重攻戦士(眼・防・鎧)	25	2880	600	強き覇者の(3%)
	軽攻群剣士(眼・鎧)	17	505	180	生の(1%)

ピンポイント攻略

VS 黒の書

黒の書

HP	30000
攻撃力	4700
魔法攻撃力	20
魔法防御力	0
ガードブレイク攻撃力	60
ガードブレイク耐久値	0
経験値	20000

攻撃	解説
ページの槍	正面にページを4つ配置し、槍状に変化したページを直線状に飛ばす
壁反射突進	ページの防御壁を高速回転させながら猛スピードで直進する。壁に当たると反射し、移動中の軌跡には周囲に弾幕を発射するページを複数配置する

XXIV-06 壁反射突進を回避する方向に注意する

黒の書は、最初にページの槍で攻撃してくる。ダッシュで横に移動すればかわせるが、一気に懐へ飛び込んで攻撃するのも有効だ。その後は、防御壁を張ったまま壁反射突進を仕掛けてくる。部屋の壁にぶつかった時の角度に応じて何度も跳ね返ってくる。回避する際は方向に注意しよう。回避したらすぐに黒の旋舞(チャージ2段階目)を使用し、軌道上に配置されたページの魔法弾を消しながら黒の書に近づいて連続攻撃で攻めよう。

防御壁を解除さえすれば、まともなダメージを与えられるようになる。ダメージの大きい魔法とセットで連続攻撃を決めよう。

ニーア「きっと、胃袋のデキが違うんだろう……普段から大食いだからな。カイネは。」
白の書「下着女は内臓まで下品に出来ておるのだな。」
カイネ「ページをブチ撒けられたいのかクソ本。」

ピンポイント攻略

VS 魔王

魔王	
HP	70000
攻撃力	2000
魔法攻撃力	317
魔法防御力	0
ガードブレイク攻撃力	60
ガードブレイク耐久値	0
経験値	50000

攻撃	解説
連続攻撃	ニーアの片手剣の連続攻撃と同じ攻撃を出す
チャージ攻撃	ニーアの片手剣のチャージ攻撃と同じ攻撃を出す
兜割り	大きくジャンプしてから剣を叩きつける
黒の槍A	縦に連なった黒の槍を前方に発射する
黒の槍B	複数連なった黒の槍を横→縦の順に発射する
黒の処刑	前方に5線の黒の処刑を出して攻撃する
回転攻撃	地面に身を隠し、こちらを狙って地中を高速移動したあとに回転しながらの斬り上げで地上に飛び出す。その後に空中で静止したまま黒の槍Aを発射して兜割りで着地する
滑空突き	空中で力を溜めてから剣を突き出し、滑空で突っ込んでくる
滑空魔法弾	飛行中、地面に向かって横に連なった魔法弾を連続で発射する。地面に着弾すると、地面を這う魔法の柱が横一列に並んで直進する
回転魔法攻撃	地面から上昇するときに、周囲に魔法弾を発射する。地面に着弾すると、地面を這う魔法の柱が直進する
無差別乱射弾幕	段階ごとに3パターンの弾幕を切り替えて魔法弾を撃ち放つ

XXIV-07 回避攻撃でダウンを奪って連続攻撃を浴びせる

魔王は、主にニーアへ走って近づいて連続攻撃を仕掛けてくる。下の写真を参考に回り込み回避からの回避攻撃を決めていこう。回転攻撃は、引き付けて回避で避け、その後空中にいる魔王を中心にダッシュで旋回してかわす。なお、残りHPが約6割になると魔王の正面にアタックゲージが出現する。

連続攻撃を1、2発防御したら、回り込み回避を行う。そのまま防御し続けているとチャージ攻撃に変えてきて吹き飛ばされるので注意。

回り込み回避から回避攻撃を出せば、攻撃している魔王の背後にヒットしてダウンを奪える。すかさず、吹き飛んだ魔王に近づこう。

ダウンした魔王には、連続攻撃と魔法のコンボで一気にダメージを与える。起き上がってきたらすぐに離れて次の魔王の攻撃に備えよう。

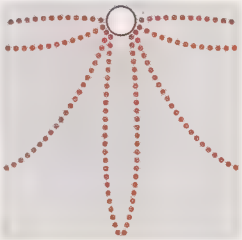
XXIV-09 安全にいくなら連続攻撃をしてくるまで待つ

飛行中の魔王には攻撃を当てづらいので、無理に狙って攻撃を食らうようなら地上に降りるまで攻撃を避けながら待った方が無難だ。滑空魔法弾は、離れてダッシュで横に移動しながら避けるのだが、回避でかわすと地面に着陸後の魔法の柱に対処しづらいので、なるべくダッシュだけで避ける。滑空魔法弾を撃ちつくすと、滑空突きをしたあとに地上へ降り、主に連続攻撃をしてくる。1戦目と同じように、連続攻撃に対して回り込み回避を成功させ、そこから回避攻撃を合わせてダメージを与えよう。なお、残りHPが約1割になるとイベントが発生する。

戦闘開始直後に魔王は翼を生やして飛ぶ動作を行うが、この時に攻撃してもダメージはすべて無効。狙うなら、飛び上がった直後だ。

XXIV-11 連続攻撃からの特殊攻撃で弾幕を打ち消せ

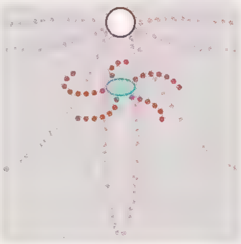
最終決戦。魔王にはタイマーなしのアタックゲージが出現しており、動かずに無差別乱射弾幕で攻撃してくる。避け続けるのは不可能に近いが、片手剣の連続攻撃→特殊攻撃の繰り返しなら魔法弾を打ち消しつつ魔王に接近できる。何らかの攻撃を与えると最初の位置関係に戻されるが、前述の攻撃を与えれば倒すことができる。



◆無差別乱射弾幕・序

（魔王に攻撃を当てるまで）

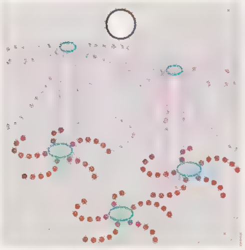
最初の無差別乱射弾幕は、魔王の両サイド一直線に並んだ無数の魔法弾が4本放たれ、中央に収束しながら緩やかな速度で追尾してくるといったタイプ。これを一定の周期で繰り返し行ってくる。



◆無差別乱射弾幕・破

（魔王のアタックゲージ2/3の時）

アタックゲージに1回攻撃すると、無差別乱射弾幕・序に、回転しながら螺旋状に複数発射する魔法弾が追加される。この弾は迫ってくる速度が速く、部屋の中央からニーアに向かってまっすぐ飛んでくる。



◆無差別乱射弾幕・急

（魔王のアタックゲージ1/3の時）

アタックゲージに2回攻撃を当てると、魔王の最終攻撃が始まる。無差別乱射弾幕・破に螺旋状に発射する魔法弾を中央、左、右の順に放出し、無差別乱射弾幕・序をニーアを目標にして発射する。部屋中が無数の魔法弾で埋め尽くされる。

※ 上記の弾幕名は編集部による分類のための非公式名称です。

GRIMOIRE NIER:RADIO WINDOW

ニーア 「恋愛なんて当人達にしか理解できない事もあるんだよ、きっとそっとしておいた方がいいと思うな。」
白の書 「我に理解出来ぬ事など無い!」
ニーア 「ハイハイ。」

何を失い、何を得て、何を望むのか。
今、貴方の選択を。

武器を30種類以上集め、かつ、3周目以降のプレイであれば、魔王を倒したあとXXIV-16のイベントに移行する。ここからは、テュランに完全に蝕まれた最終暴走カイネとのラストバトルが始まる。見事打ち勝てば、カイネのその後の運命を左右する2つのエンディングのどちらかを選択することができる。

攻略チャート

進行No	カテゴリ	進行内容	対応マップ
XXIV-16	EVENT	侵食	魔王の城 4
XXIV-17		カイネと話す	魔王の城 4
XXIV-18	EVENT	暴走	魔王の城 4
XXIV-19	BOSS	暴走カイネと戦闘。暴走カイネを倒す	魔王の城 4
XXIV-20	EVENT	命の選択	魔王の城 4
XXIV-21		カイネと話す ・「カイネの命を絶ち、業苦から解放してやる。」を選択する=エンディングC ・「自らの存在と引き換えに、カイネを人間にする。」を選択する=エンディングD	魔王の城 4

※：エンディングDを選択した際、すべてのセーブデータが削除されますが……というメッセージが出る。そこでの選択肢ですべて「はい」を選ぶとエンディングDが始まり、データはすべて抹消されて再度プレイする時に同じ名前を選べなくなる。なお、選択肢で「いいえ」を選んだ場合はエンディングCへ進む。

ピンポイント攻略

VS 最終暴走カイネ

最終暴走カイネ	
HP	60000
攻撃力	4500
魔法攻撃力	400
魔法防御力	0
ガードブレイク攻撃力	70
ガードブレイク耐久値	0
経験値	0

攻撃	解説
弾幕魔法弾・改	四足歩行のままその場に伏せ、両サイドから無数の魔法弾を周囲に発射し続ける
斬りコンボ	左右の剣で斬りつけながらジャンプ攻撃で締める6連撃。途中で止めることもある
飛び斬り	四足歩行から正面にジャンプして斬りかかる
足蹴り	片足を軸にその場で蹴りを3発繰り出す
突進突き	剣を突き出しながら突進する
小魔法弾・改	前転しながら地面を高速で這う衝撃波を飛ばし、四足歩行になる
螺旋魔法弾	ドーム上に複数の魔法弾を発射する
4連弾幕	四足歩行のままその場に伏せ、右波状→左波状→前方広域→縦の打ち下ろしの順に複数の魔法弾を発射する

XXIV-19 速攻は無理なので回復を意識しよう

魔王戦に続き魔法は使えないため、最終暴走カイネとは武器攻撃のみで戦うことになる。開始後は、しばらくカイネとテュランの会話が続き、その間は、ダメージを与えられない。会話が終わると、いきなり弾幕魔法弾・改による猛攻が始まる。この段階では、カイネのHPを8割までしか減らせず、カイネが我に返るまで魔法弾を消しつつ時間を稼がなければならない。ダメージを受けたら薬草をすぐに使うなどしてとにかくその場をしのごう。

弾幕魔法弾・改のあとは、通常どおりダメージを与えられるようになる。逃げ回るように移動し、接近してきたところを狙ってジャンプ特殊攻撃や回避攻撃でダウンさせて追撃する戦法がオススメだ。

飛び斬りや4連弾幕のあとは、疲れたような素振りを見せて動かなくなることもある。攻撃のチャンスだ。

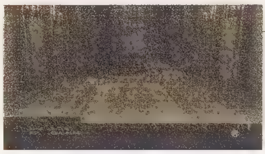
PLAY

CHECK! 2周目以降のプレイで垣間見えるゲシュタルト体たちの真相

2周目以降のプレイでは、カイネにとり憑いているマモノ「テュラン」のセリフが要所で挿入されたり、イベントで各ストーリーに登場するボスのサイドストーリーが見られたりする。以下では、それぞれのボスのサイドストーリーの内容をまとめたものを公開している。自分の目で確かめたいという人は読み飛ばしてほしい。

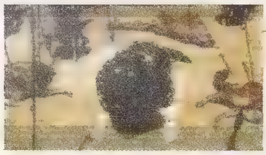
疑いに消える村

崖の村でマモノと共存している村人たちが不要な闘いを望まないことを訴えている。穏やかな暮らしをしたいが、ニーアによって邪魔されることに深く悩んでいる。



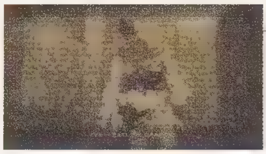
青イ鳥

白の書とヘンゼルを失って落ち込むグレーテル。心配そうに近寄ってくるマモノ達を不良品と見下していたが、守るべきものを失い同じような立場になったことで打ち解けあう。



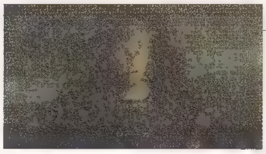
砂漠ノ狼

王の婚礼を邪魔させまいと、仮面の民は狼の巣を襲撃した。ロックは、仲間の仇を討つために立ち上がるが、最終的にニーアに倒され、死に際に飼い犬だった頃の走馬灯を見る。



守るロボット

人間たちに追われ、クレオをかばって殺される母親。1人取り残されたところへP-33が現れる。同じく、孤独であるP-33が人間たちからクレオを守るために立ち上がる。



最期ノ挨拶

甲冑グースとの戦いで仮面の民の最後の1人となった仮面の王。怒り狂った甲冑グースがトドメを刺しにくるところを余力を振り絞って攻撃するが、そのまま絶命する。

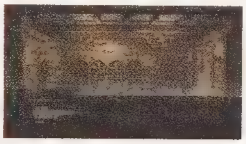
白の書 「両親の苦悩も知らず、フラフラと遊び呆けておるとは。嘆かわしい。」
ニーア 「シロってたまに村のお爺ちゃんみたいな事言うよねえ（笑）」
白の書 「『お爺ちゃんみたい』ではない。実際に十分な年月を重ねておるわ。」

QUEST ●[クエスト攻略]

クエストは、ストーリーの進行には影響しないエピソードである。

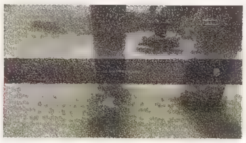
依頼人からクエストを受領するタイミングから達成するまでの流れは下の通り。デボルからの紹介、または依頼人に話しかけることが基本だが、どちらかの方法でのみ受領可能なクエストも存在する。デボルは、その時点で受領可能なクエストの中から3つを紹介してくれる。いずれかを選択すると依頼人のいる場所の地図が表示され、受領しに行くかどうかを決定する。依頼人は頭上にフキダシが出ており、話しかけるとクエストを受領できる。基本的に、内容を満たしたあとに依頼人に報告すると特定の報酬を得られ、クエストの達成となる。

クエストを受領し、クリアするまでの流れ

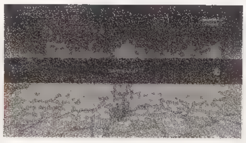


ニーアの村の酒屋にいるデボルに、依頼人の場所を教えてもらう。

地図をもとに依頼人を探して話しかけ、クエストを受領する。



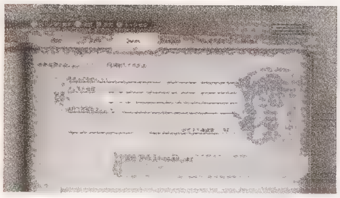
アイテムを集めたり、敵を倒したりしてクエストを達成する。



受領した場所に戻って依頼人に報告し、報酬を受け取る。

受領と終了のタイミング

クエストは、ストーリーの進行で順次発生する。ただし特定の3つのタイミングで受領と進行ができなくなることに注意(右下表)。右の攻略チャートの内容とあわせてチェックしよう(チャートはP104以降参照)。



ストーリー後編に進むと進行不可能になるクエストもある。前編のうちに達成率を51%にしておくと安心だ。

新たなクエストが発生するタイミング

ストーリー	攻略チャート	進行内容
謎ノ女	Ⅲ-02	白の書を仲間にしたあと、図書館にいるポポルと話す
	Ⅲ-05	崖の村の村長の家に行き、扉越しに話す
誰が為ノ手紙	Ⅴ-09	薬魚を入手後、海岸の街で老婆に声をかけられ、「はい」を選択する
	Ⅴ-11	「老婆への手紙」を持った状態で、海岸の街の灯台で老婆と話す
	Ⅴ-14	薬魚入手後、ニーアの家でヨナと話す
復讐ノ果て	Ⅵ-01	ニーアに薬魚を渡したあと、図書館にいるポポルと話す
	Ⅵ-13	崖の村のフックを倒し、封印されし言葉を入手する
仮面ノ掟	Ⅶ-18	仮面の街を案内されたあと、カイネのもとへたどりついたフィーアと話す
森ノ言葉	Ⅸ-02	東街道からニーアの村に入る
5年後	Ⅻ-05	ストーリー後編の開始後、マモノを殲滅したあと、村人と話す
	Ⅻ-06	マモノを殲滅したあと、図書館にいるポポルと話す
眠り姫ノ目覚め	XIV-05	カイネの石化を解いたあと、デボル、ポポルと話す
青イ鳥	XV-02	船着場の船頭と話して石の神殿への裏道に移動する
	XV-15	謎の石片入手したあと、ポポルと会話して次の選択肢を決める
疑いに消える村	XVⅢ-17	ウェンディを倒して「『贄』の鍵」を入手する
守るロボット(後編)	XIX-16	P33&クレオを倒して「『機械の理』の鍵」を入手する
砂漠ノ狼(後編)	XXI-07	ロックを倒して「『忠誠のケルベロス』の鍵」を入手する
最後ノ旅立ち	XXⅡ-01	鍵をすべて集めたあと、図書館にいるポポルと話す

クエストが進行不可能になるタイミング

ストーリー	チャート	進行内容
洋館ノ主	X-04	ヨナの頼みごとを聞いたあと、洋館の前にいる執事と話す
マオウ襲来	XI-06	ポポルと話したあと、南門の前でセキトノゴケを採取する
最後ノ旅立ち	XXⅡ-17	デボル&ポポルを倒し、魔王の城の地図を入手する

クエストごとの発生と進行不可能になるタイミング

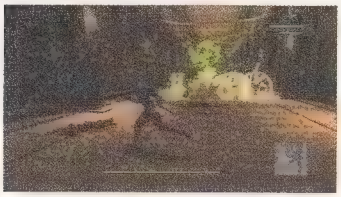
No	クエスト名	発生タイミング	進行不可能タイミング
01	薬草収集	Ⅲ-02クリア	XI-06クリアまで
02	門番のお使い	Ⅲ-02クリア	XI-06クリアまで
03	失われた卵	Ⅲ-02クリア	XI-06クリアまで
04	定番の家庭料理	Ⅲ-02クリア	XI-06クリアまで
05	遠出の買い物1	Ⅲ-02クリア	XI-06クリアまで
06	遠出の買い物2	Ⅲ-02クリア	XI-06クリアまで
07	図書館の整理	Ⅲ-02クリア	XI-06クリアまで
08	良く効く薬	Ⅲ-02クリア	XI-06クリアまで
09	もっと良く効く薬	Ⅲ-02クリア	XI-06クリアまで
10	イノシシ狩り	Ⅲ-02クリア	XXⅡ-17クリアまで
11	運び物は慎重に1	Ⅲ-02クリア	XI-06クリアまで
12	運び物は慎重に2	Ⅴ-11クリア	XI-06クリアまで
13	釣りをする人	Ⅴ-09クリア	XXⅡ-17クリアまで
14	続·釣りをする人	Ⅴ-09クリア	XXⅡ-17クリアまで
15	続·続·釣りをする人	Ⅴ-09クリア	XXⅡ-17クリアまで
16	続·続·続·釣りをする人	Ⅴ-09クリア	XXⅡ-17クリアまで
17	続·続·続·続·釣りをする人	Ⅴ-09クリア	XXⅡ-17クリアまで
18	ヨナの料理	Ⅴ-09クリアorⅤ-14クリア	X-04クリアまで
19	姉妹の歌	Ⅴ-11クリア	XI-06クリアまで
20	消えた犬	Ⅴ-11クリア	XI-06クリアまで
21	新たな商人	Ⅴ-11クリア	XI-06クリアまで
22	定番料理	Ⅴ-11クリア	XI-06クリアまで
23	新作料理	Ⅴ-11クリア	XI-06クリアまで
24	配達員からの頼み事	Ⅴ-11クリア	XI-06クリアまで
25	老婆に困る配達員	Ⅴ-11クリア	XI-06クリアまで
26	伝えたい事	Ⅴ-11クリア	XI-06クリアまで
27	ヨナの贈り物	Ⅵ-01クリア	X-04クリアまで
28	届かぬ手紙	Ⅵ-13クリア	XI-06クリアまで
29	お使いの掟	Ⅶ-18クリア	XI-06クリアまで
30	運び物は慎重に3	Ⅷ-21クリア	XI-06クリアまで
31	家出息子	Ⅷ-21クリア	XI-06クリアまで
32	自慢の恋人	Ⅷ-21クリア	XI-06クリアまで
33	伝言の掟	Ⅷ-21クリア	XI-06クリアまで
34	仲直りの贈り物	Ⅷ-21クリア	XI-06クリアまで
35	小さな英雄	Ⅷ-21クリア	XI-06クリアまで
36	行方不明の娘	Ⅷ-21クリア	XI-06クリアまで
37	続·続·続·続·続·釣りをする人	Ⅻ-05クリア	XXⅡ-17クリアまで
38	続·続·続·続·続·続·釣りをする人	Ⅻ-05クリア	XXⅡ-17クリアまで
39	続·続·続·続·続·続·続·釣りをする人	Ⅻ-05クリア	XXⅡ-17クリアまで
40	釣りをしていた人	Ⅻ-05クリア	XXⅡ-17クリアまで
41	荒んだ村	Ⅻ-06クリア	XXⅡ-17クリアまで
42	家の修繕	Ⅻ-06クリア	XXⅡ-17クリアまで
43	老朽化1	Ⅻ-06クリア	XXⅡ-17クリアまで
44	老朽化2	Ⅻ-06クリア	XXⅡ-17クリアまで
45	新しい交易	Ⅻ-06クリア	XXⅡ-17クリアまで
46	管理人のいない灯台	Ⅻ-06クリア	XXⅡ-17クリアまで
47	散らばった積荷	Ⅻ-06クリア	XXⅡ-17クリアまで
48	宝石の行方	Ⅻ-06クリア	XXⅡ-17クリアまで
49	故障した船	Ⅻ-06クリア	XXⅡ-17クリアまで
50	砂漠に花を	Ⅻ-06クリア	XXⅡ-17クリアまで
51	王の仮面	Ⅻ-06クリア	XXⅡ-17クリアまで
52	宝物	XIV-05クリア	XXⅡ-17クリアまで
53	大きな力	XV-02クリア	XXⅡ-17クリアまで
54	病気の子供	XV-02クリア	XXⅡ-17クリアまで
55	南平原の主	XV-02クリア	XXⅡ-17クリアまで
56	巨木調査	XV-15クリア	XXⅡ-17クリアまで
57	愛読者	XV-15クリア	XXⅡ-17クリアまで
58	エミールへの手紙	XV-15クリア	XXⅡ-17クリアまで
59	友達	XVⅢ-17クリア	XXⅡ-17クリアまで
60	フリージア	XVⅢ-17クリア	XXⅡ-17クリアまで
61	最低な男	XIX-16クリア	XXⅡ-17クリアまで
62	マモノの軍隊	XIX-16クリア	XXⅡ-17クリアまで
63	思い出の包丁	XIX-16クリア	XXⅡ-17クリアまで
64	新作料理2	XIX-16クリア	XXⅡ-17クリアまで
65	砂漠の影	XXI-07クリア	XXⅡ-17クリアまで
66	封印されたマモノ	XXI-07クリア	XXⅡ-17クリアまで
67	王の眠りを荒らす者	XXI-07クリア	XXⅡ-17クリアまで
68	復興の街	XXI-07クリア	XXⅡ-17クリアまで
69	砂塵の悪夢	XXI-07クリア	XXⅡ-17クリアまで
70	魔法の石	XXⅡ-07クリア	XXⅡ-17クリアまで

GRIMOIRE NIER:RADIO WINDOW

白の書 「ああ、あの男の手が20本あって同時に包丁を操れるなら、大量の包丁も買ってくれるだろうよ。」
エミール 「そうですね!」
ニーア 「……そうじゃないだろ。」

クエストで出現する敵

クエストを受領すると、各エリアに出現する敵が変化する場合がある。それを一覧で示したのが下の表だ。基本的に、クエストを受領するとクエスト中は特定のマップ全体の敵が変化し、クリアするとストーリーの進行に沿った敵に戻る。特定のドロップワードやアイテムを狙っている時は、まず出現する敵が変化するクエストを受領しているかどうかを確認し、受領している場合は下のデータ表を、受領していない場合は攻略チャート別に掲載している敵データを参照しよう。なお、QUEST.20、30、55とQUEST.70の石の神殿 屋上の場合は特殊で、もともと出現する敵に加えて、特定の場所に新たな敵が出現する。



クエストではかなり強い敵も出現する。まったく歯が立たないような場合は、レベルを上げてから再挑戦しよう。

QUEST.53、55の敵は、曇りの日に50%の確率で出現する。それ以外の状況では本来の敵が出現。

✣クエストでワードを増やせる

ストーリーと同じように、クエストで出現する敵からもワードを入手することがある。特にボスは100%の確率で落とすことが多く、そのうち下の7種はクエストでのみ入手できるワードだ。なお、QUEST.70「魔法の石」のクリア後に依頼人へ話しかけて再び東京へ行くと、ワードをドロップする敵が数多く出現する。

クエストでのみ入手できるワード

クエスト	ワード
QUEST.53	は、過ぎる
QUEST.55	と類い稀なる無知な王
QUEST.56	第六の恩寵の
QUEST.57	月光の
QUEST.66	呪の
QUEST.67	に、重圧、重圧、潰す ハ、運ガ味方スル

✣クエスト中の敵データ

No クエスト	マップ	敵ID	レベル	HP	経験値	ドロップワード			
20 消えた犬	北平原	重攻戦士(防)	11	430	40	—	—	—	—
28 届かぬ手紙	崖の村	超重遊撃戦士	11	2150	600	—	—	—	—
30 運び物は慎重に3	東街道	軽攻群剣士	13	288	60	—	—	—	—
	砂漠	軽魔弾手	12	202	40	—	—	—	—
35 小さな英雄	狼の巣	狼	12	302	50	—	—	—	—
53 大きな力	北平原	軽格闘戦士(鎧)	20	720	230	白雪姫の毒林檎と 1%	荒れし勝者の 2%	光の 5%	猛き覚者の 10%
		速撃剣士(反)	23	1840	200	—	—	—	—
		速撃魔術師	23	1380	220	—	—	—	—
		超重遊撃戦士(鎧)	23	11500	1000	は、過ぎる 100%	—	—	—
55 南平原の主	南平原	超重鉄槌戦士(鎧)	23	9200	1000	と類い稀なる無知な王 100%	—	—	—
56 巨木調査	石の神殿 1F	軽魔弾手(鎧)	20	1152	200	—	—	—	—
		超重鉄槌戦士	25	11520	1000	第六の恩寵の 100%	—	—	—
57 愛読者	洋館書庫	速撃魔術師(反)	30	60000	600	月光の 100%	—	—	—
59 友達	ニーアの村	軽格闘戦士	20	1949	180	—	—	—	—
62 マモノの軍隊	ロボット山	重攻戦士(鎧)	23	2304	400	—	—	—	—
		軽攻群剣士(鎧)	23	1152	200	—	—	—	—
65 砂漠の影	砂漠	軽魔弾手(鎧)	20	576	150	真紅の爪と 3%	に、深く、深く、刺す 3%	—	—
		軽魔弾手(鎧)	20	576	150	—	—	—	—
		軽魔弾手(鎧)	25	1152	200	—	—	—	—
		飛行魔術師(鎧·反)	22	1210	300	の満ち足りた鎮魂歌 8%	—	—	—
		飛行魔術師(鎧·反)	25	1728	600	—	—	—	—
		超重鉄槌戦士	25	11520	1200	—	—	—	—
		サソリ	4	95	5	—	—	—	—
		狼	22	1210	200	—	—	—	—
66 封印されたマモノ	砂の神殿	速撃剣士	25	2304	600	—	—	—	—
		速撃剣士(反)	25	2304	600	—	—	—	—
		超重迎撃魔弾手	25	28800	1000	呪の 100%	—	—	—
67 王の眠りを荒らす者	砂の神殿	速撃剣士(反)	25	2304	600	—	—	—	—
		超重迎撃魔弾手	30	28800	1500	に、重圧、重圧、潰す 100%	—	—	—
	砂の神殿 大広間	速撃魔術師	25	1728	350	—	—	—	—
		超重迎撃魔弾手	30	28800	1500	ハ、運ガ味方スル 100%	—	—	—
69 砂塵の悪夢	砂漠	軽魔弾手(鎧)	20	576	150	真紅の爪と 3%	に、深く、深く、刺す 3%	—	—
		軽魔弾手(鎧)	20	576	150	—	—	—	—
		飛行魔術師(鎧·反)	22	1210	300	の満ち足りた鎮魂歌 8%	—	—	—
		超重迎撃魔弾手	28	23040	1200	祝の 100%	—	—	—
		サソリ	4	95	5	—	—	—	—
		狼	22	1210	200	—	—	—	—
70 魔法の石	石の神殿 屋上	超重迎撃魔弾手	30	28800	1500	—	—	—	—
	東京	重攻戦士(防)	27	2880	303	は、離れる 3%	—	—	—
		軽攻群剣士	27	1440	125	と泣き叫ぶ白鳥 3%	—	—	—
		超重遊撃戦士	28	23040	1500	—	—	—	—
	東京（クリア後に追加）	重攻戦士(防)	27	2880	303	死の 5%	紋書の解と 3%	紋書の解と 3%	は、変わる 5%
		重攻戦士(防 反)	27	2880	303	死の 5%	紋書の解と 3%	紋書の解と 3%	は、変わる 5%
		重攻戦士(鎧)	27	2880	303	愚の 2%	7匹の真っ白な子山羊と 2%	弱き隠者の 2%	と歓喜に怯える騎士 2%
		重攻戦士(反)	27	2880	303	蛙の王様と 3%	ハ、悲劇ノ終焉トナル 5%	は、離れる 3%	と泣き叫ぶ白鳥 3%
		重攻最強戦士	27	2880	303	漆黒の 3%	が、指先から崩れる 2%	が、歌を口ずさむ 5%	は、変わる 5%
		重攻最強戦士(反)	27	2880	303	暗闇の 1%	は、去る 2%	に、怨恨、憎悪、討伐 3%	の孤独なアリア 2%
		軽攻群剣士	27	1440	125	屍の 3%	が、瞼を静かに閉じる 3%	消えし敗者の 3%	の悲しみソナタ 3%
		軽攻群剣士(反)	27	1440	125	屍の 3%	が、瞼を静かに閉じる 3%	消えし敗者の 3%	の悲しみソナタ 3%
		軽攻群剣士(鎧)	27	1440	125	深淵の 5%	餓えし亡者の 5%	儚き愚者の 1%	ハ、絶望ノ淵ニ立ツベシ 2%
		軽格闘戦士	27	1440	125	常闇の 2%	雷撃の牙と 2%	に、掴む、強く、絞める 5%	ハ、幸薄ク命ヲ散ラス 3%
		軽格闘戦士(反)	27	1440	125	音楽を愛するロバと 5%	の狂った調律 5%	に、壊す、割る、砕く 2%	と苦悩と恍惚の処刑人 1%
		軽魔弾手	27	1440	125	甘いお菓子の家と 1%	が、その手を奪う 1%	と甘く囁く人形 5%	斬血の刃と 5%

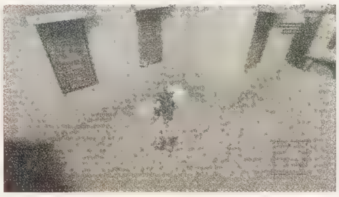
PLAY

GRIMOIRE NIER:RADIO WINDOW
ニーア 「ははは。本人に悪気はないんだろ。浮気も甲斐性って言うし。」
エミール 「ひどい!そんなの勝手すぎますよね、カイネさん?」
カイネ 「まず△☆※を切り落とす。」

QUEST ●[クエスト攻略]

クエストデータ

クエストの種類は全部で70あり、下ですべてのクエストを受領できる順に掲載している。その内容は、アイテム収集&受け渡し、敵の討伐、伝言とさまざま。クリアするまで未達成という扱いになり、進行可能な期間中は何度でもチャレンジできる。



アイテム収集が目的のクエストは、依頼内容に沿っていない入手方法(ショップで購入するなど)でもかまわない。

✣クエストデータの見方

クエスト名&クエストNo:クエストの名称と本書内での管理番号。
発生条件:クエストが発生する条件。特定クエストの達成が条件となるものもある。
受領可能期間:クエストを受領、進行できる期間。これ以降は達成できなくなる。
依頼人:依頼人のいる場所。デボルから紹介された時のマップもあわせて掲載。QUEST.19「姉妹の歌」とQUEST.65「砂漠の影」は、紹介を受けられない。
依頼内容:クエストの依頼内容。途中で目的が変化することもある。
報酬:クエストを達成した時の報酬。
進行:クエストを達成するまでの流れと効率のいい達成方法を解説。赤字のアイテムは、だいじなものを指す。

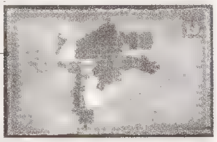
QUEST 01
薬草収集

発生条件 II-02クリア
受領可能期間 XI-06クリアまで
依頼人
ニーアの村
図書館にいるデボル

依頼内容 薬草を2個集める。
報酬 500G
進行 ニーアの村や北平原などで薬草を採取し、依頼人に渡す。最初から所持していればそのまま渡してもいい。

QUEST 02
門番のお使い

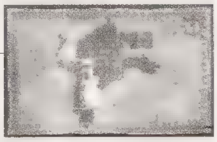
発生条件 II-02クリア
受領可能期間 XI-06クリアまで
依頼人
ニーアの村
北門にいる衛兵



依頼内容 武器屋の奥さんに伝言を伝える。
報酬 500G
進行 ニーアの村の武器屋の隣に座っている奥さんに話しかける。

QUEST 03
失われた卵

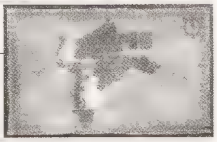
発生条件 II-02クリア
受領可能期間 XI-06クリアまで
依頼人
ニーアの村
商店街にある道具屋



依頼内容 ニワトリの卵の隠し場所を見つけ、卵を回収する。
報酬 傷薬
進行 商店街の噴水の近くにいる子供に話しかける。そのあと、広場の噴水の壊れた壁の裏側を調べてニワトリの卵を入手し、依頼人に渡す。

QUEST 04
定番の家庭料理

発生条件 II-02クリア
受領可能期間 XI-06クリアまで
依頼人
ニーアの村
商店街の噴水付近にいる村人



依頼内容 料理に使う羊の肉を10個集める。
報酬 1500G
進行 北平原にいる羊を倒して羊の肉を剥ぎ取り、依頼人に渡す。命令の「呼ぶ」を使うと楽に倒せる。

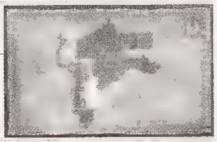
QUEST 05
遠出の買い物1

発生条件 II-02クリア
受領可能期間 XI-06クリアまで
依頼人
ニーアの村
商店街にある花屋

依頼内容 海岸の街でチューリップの球根を3個購入する。
報酬 500G、畑が1棟開放
進行 海岸の街の木箱からチューリップの球根を入手し(街を出入りして複数入手)、依頼人に渡す。チューリップの球根は、海岸の街の食品屋で購入してもいい(合計150G)。

QUEST 06
遠出の買い物2

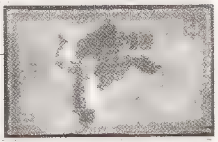
発生条件 QUEST.05クリア
受領可能期間 XI-06クリアまで
依頼人
ニーアの村
商店街にある花屋



依頼内容 海岸の街で収穫促進肥料を3個購入する。
報酬 2000G、チューリップの球根×1、畑が3棟開放
進行 海岸の街の木箱から収穫促進肥料を入手し(街を出入りして複数入手)、依頼人に渡す。収穫促進肥料は、海岸の街の道具屋で購入してもいい(合計900G)。

QUEST 07
図書館の整理

発生条件 II-02クリア
受領可能期間 XI-06クリアまで
依頼人
ニーアの村
図書館にいる村人

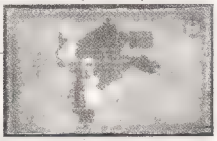


依頼内容 図書館で本の整理を手伝う。
報酬 500G
進行 渡された赤い本を2階の東側、左から2番目の本棚にしまい、依頼人に報告する。次に渡された青い本を1階南側、右から3番目の本棚にしまい、依頼人に報告する。

エミール 「"セイリョクザイ"とかいうのは飲んでもいいんですか?」
白の書 「エミールにはまだ早い。」

QUEST 08
良く効く薬

発生条件 I-02クリア
受領可能期間 XI-06クリアまで
依頼人
ニーアの村
商店街にある酒屋



依頼内容 薬の素材にする、薬草3個、木の実3個、ゼンマイ3個を集める。
報酬 2000G
進行 北平原で必要なアイテムを採取し、依頼人に渡す。調合してできた老婆の薬を、広場の噴水の近くに座っている老婆に渡す。

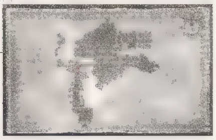
QUEST 09
もっと良く効く薬

発生条件 QUEST 08クリア
受領可能期間 XI-06クリアまで
依頼人
ニーアの村
商店街にある酒屋

依頼内容 薬の素材にする鷲の卵を1個、崖の村に取りにいく。
報酬 2000G
進行 崖の村の村長の家の下で鷹の卵を採取し（入手確率100%）、依頼人に渡す。調合した良く効く老婆の薬を、図書館前の噴水にいる老婆に渡す。

QUEST 10
イノシシ狩り

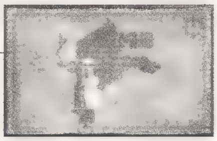
発生条件 II-02クリア
受領可能期間 XXII-17クリア
依頼人
ニーアの村
道具屋の隣にいる村人



依頼内容 北平原のイノシシを倒す。
報酬 1000G、イノシシに搭乗できるようになる
進行 北平原にいるイノシシを倒してイノシシの牙を入手し、依頼人に報告する。ニーアのレベルが低いうちは岩の上に乗って黒の弾を撃ち続けると楽に倒せる。

QUEST 11
運び物は慎重に1

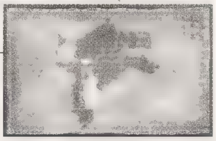
発生条件 I-05クリア
受領可能期間 XI-06クリアまで
依頼人
ニーアの村
北門にいる衛兵



依頼内容 渡された荷物を壊さないように崖の村の村長まで届ける。
報酬 500～1500G（荷物を割るごとに50Gずつ報酬が減る）
進行 渡された崖の村への届け物を、回避を使わずに敵の攻撃をかわしながら崖の村の村長まで届け、依頼人に報告する。荷物が割れてしまったら、依頼人に話しかけると再び荷物を受け取れる。

QUEST 12
運び物は慎重に2

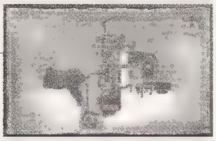
発生条件 V-09クリア&QUEST.11クリア
受領可能期間 XI-06クリアまで
依頼人
ニーアの村
商店街の噴水付近にいる村人



依頼内容 渡された荷物を壊さないように海岸の街の酒屋まで届ける。
報酬 500～1500G（荷物を割るごとに50Gずつ報酬が減る）
進行 渡された海岸の街への届け物を、回避を使わずに敵の攻撃をかわしながら海岸の街の酒屋まで届け、依頼人に報告する。荷物が割れてしまったら、依頼人に話しかけると再び荷物を受け取れる。

QUEST 13
釣りをする人

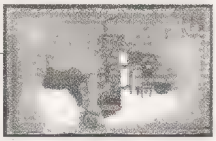
発生条件 V-09クリア
受領可能期間 XXII-17クリアまで
依頼人
海岸の街
防波堤の上にいる街の人



依頼内容 サーディンを10匹釣り上げる。
報酬 釣りレベル2に上昇
進行 海岸の街の釣具屋でゴカイを買い込み、灯台へ抜ける側の砂浜の釣り場でサーディンを釣って依頼人に渡す。

QUEST 14
続・釣りをする人

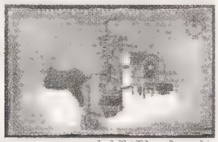
発生条件 QUEST 13クリア
受領可能期間 XXII-17クリアまで
依頼人
海岸の街
防波堤の上にいる街の人



依頼内容 グローブフィッシュを7匹釣り上げる。
報酬 釣りレベル3に上昇
進行 海岸の街の釣具屋でゴカイを買い込み、依頼人のそばの釣り場でグローブフィッシュを釣って依頼人に渡す。

QUEST 15
続・続・釣りをする人

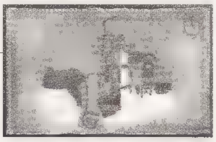
発生条件 QUEST.14クリア
受領可能期間 XXII-17クリアまで
依頼人
海岸の街
防波堤の上にいる街の人



依頼内容 ニジマスを7匹釣り上げる。
報酬 釣りレベル4に上昇
進行 北平原の釣り場でルアーを使ってニジマスを釣り、依頼人に渡す。

QUEST 16
続・続・続・釣りをする人

発生条件 QUEST.15クリア
受領可能期間 XXII-17クリアまで
依頼人
海岸の街
防波堤の上にいる街の人



依頼内容 ブリームを5匹釣り上げる。
報酬 釣りレベル5に上昇
進行 依頼人のそばの釣り場でルアーを使ってブリームを釣り、依頼人に渡す。

PLAY

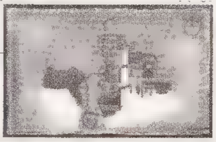
GRIMOIRE NIER:RADIO WINDOW
ニーア 「こう、バーッと一瞬で本を綺麗に整理する魔法は使えないの?」
白の書 「無理だ。我の偉大なる魔力はそういう矮小な仕事を行う為にあるのではないからな。」
ニーア 「物事に小さいも大きいもないよ?」

QUEST ●[クエスト攻略]

QUEST 17
続・続・続・続・釣りをする人

発生条件	QUEST 16クリア
受領可能期間	XXII-17クリアまで
依頼人	

海岸の街
防波堤の上にいる街の人

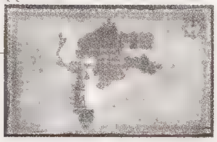


依頼内容	ブラックバスを5匹釣り上げる。
報酬	釣りレベルが6に上昇
進行	ニーアの村の釣り場でルアーを使ってブラックバスを釣り、依頼人に渡す。

QUEST 18
ヨナの料理

発生条件	V-09クリア&V-14クリア
受領可能期間	X-04クリアまで
依頼人	

ニーアの村
ニーアの家にいるヨナ

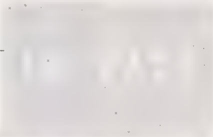


依頼内容	ヨナが料理を作るのに必要な、鹿の肉を1個、小麦を1個集める。
報酬	—
進行	灯台の老婆の頼みを聞く前にヨナに薬魚を渡すと、早いタイミングで受領できる。ニーアの村の食品屋で小麦を購入(500G)、南平原にいる鹿を倒して剥ぎ取りで鹿の肉を入手し、ヨナに渡す。

QUEST 19
姉妹の歌

発生条件	V-11クリア(依頼人のみ)
受領可能期間	XI-06クリアまで
依頼人	

ニーアの村
酒場にいる村人

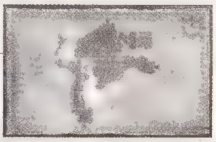


依頼内容	デボルとポポルの好きなお酒を手に入れる(必要アイテム ねずみの尻尾5個、とかげの尻尾5個)。
報酬	
進行	デボル、ポポルに話しかけ、海岸の街の酒屋に話しかける。ロボット山付近でねずみの尻尾、東街道でとかげの尻尾を入手する。集めたアイテムを海岸の街の酒屋に渡し、ポポルに報告する。

QUEST 20
消えた犬

発生条件	V-11クリア
受領可能期間	X-06クリアまで
依頼人	

ニーアの村
武器屋の隣にいる村人

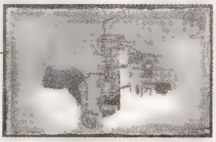


依頼内容	いなくなった飼い犬を探す。
報酬	1000G
進行	北平原のロボット山に続く鉄橋の下にいるジョンの近くに行き、重攻戦士(防)を全滅させる。ジョンの死骸を調べてジョンの薬草を入手し、依頼人がいた場所に立っている村人に話しかける。

QUEST 21
新たな商人

発生条件	V-11クリア
受領可能期間	XI-06クリアまで
依頼人	

海岸の街
南東の船にいる街の人

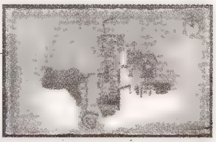


依頼内容	交易に使う、羊毛10個、天然ゴム5個、ヤギの毛皮10個を集める。
報酬	10000G
進行	北平原にいる羊を倒して羊毛を剥ぎ取り、南平原で天然ゴムを採取、東街道にいるヤギを倒してヤギの毛皮を剥ぎ取り、依頼人に渡す。街に入り直して再び話しかけると報酬がもらえる。ニーアの村の素材屋で羊毛、海岸の街の素材屋で天然ゴムを購入してもいい(合計11500G)。

QUEST 22
定番料理

発生条件	V-11クリア
受領可能期間	X-06クリアまで
依頼人	

海岸の街
砂浜近くにある酒屋

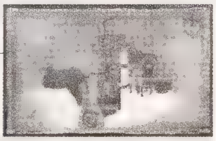


依頼内容	定番料理の材料、薬草10個、小麦10個、サーディン10匹を集める。
報酬	5000G
進行	各地で薬草を採取、ニーアの村の食品屋で小麦を購入(500G)、海岸の街の西の砂浜の釣り場でゴカイを使ってサーディンを釣り、依頼人に渡す。Quest 13達成後なら、海岸の街の釣具屋か魚屋でサーディンを購入してもいい(2500G)

QUEST 23
新作料理

発生条件	QUEST 22クリア
受領可能期間	XI-06クリアまで
依頼人	

海岸の街
砂浜近くにある酒屋

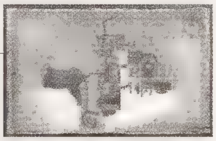


依頼内容	新作料理のアイデアを探し、その材料となる、シャーク5匹、米5個、キノコ5個を集める。
報酬	5000G
進行	ニーアの村の図書館で料理のレシピ本を入手し、依頼人に渡す。海岸の街の酒屋近くの釣り場でサーディンを使ってシャークを釣り、海岸の街の食品屋で米とキノコを購入し(合計7000G)、依頼人に渡す。

QUEST 24
配達員からの頼み事

発生条件	V-11クリア(デボル経由)
受領可能期間	XI-06クリアまで
依頼人	

海岸の街
郵便局の配達員

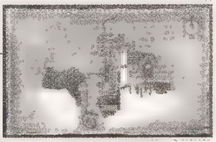


依頼内容	老婆に手紙を届ける。
報酬	1000G
進行	渡された手紙を灯台にいる老婆に渡す。

QUEST 25
老婆に困る配達員

発生条件	QUEST 24クリア(デボル経由)
受領可能期間	XI-06クリアまで
依頼人	

海岸の街
郵便局の配達員



依頼内容	灯台守をやめたがっている老婆を説得する。
報酬	嘘ルート/真相ルート1000G
進行	灯台にいる老婆、郵便局にいる配達員と順に話しかけ、一度郵便局を出て再び入る。奥の部屋で配達員の小箱を入手し、配達員に渡す。老婆への手紙を受け取り、老婆に話しかける。

GRIMOIRE NIER:RADIO WINDOW

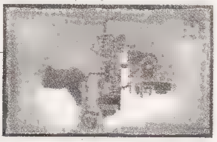
ニーア 「そりゃヨナの料理は絶品とは言い難いけれど、それでも愛情がいっぱいで!」
「可愛い妹に料理を作ってもらえるって事は、おにいちゃん冥利に尽きるって事で……!」
白の書 「別に何も言ってはおらんよ。」

QUEST 26
伝えたい事

発生条件 QUEST 25クリア(デボル経由)

受注可能期間 XI-06クリアまで

依頼人 **海岸の街** 郵便局の配達員



依頼内容 老婆が亡くなった話を聞く。

報酬 –

攻略 依頼人に話しかけて話を聞く。

QUEST 27
ヨナの贈り物

発生条件 VI-01クリア&QUEST 18クリア

受注可能期間 X-04クリアまで

依頼人 **ニーアの村** ニーアの家にいるヨナ

依頼内容 頼まれたメロン1個、スイカ1個、かぼちゃ1個を集める。

報酬 –

攻略 海岸の街でメロンを購入し(1200G)、ヨナに渡す。VIII-21以降、仮面の街でスイカを購入し(800G)、再びヨナに渡す。最後にニーアの村の食品屋でかぼちゃを購入し(500G)、ヨナに渡す。

QUEST 28
届かぬ手紙

発生条件 VI-13クリア

受注可能期間 XI-06クリアまで

依頼人 **海岸の街** 広場を歩いている街の人

依頼内容 崖の村にいる恋人に手紙とノリージアの鉢植えを届ける。

報酬 3000G

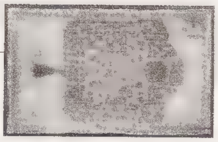
攻略 渡された手紙とノリージアの鉢植えを持って、崖の村の村長の家の近くにある彼女の家の扉を調べる。村の入り口付近で超重遊撃戦士を倒してノリージアの押し花を入手し、依頼人に渡す。

QUEST 29
お使いの掟

発生条件 VIII-18クリア

受注可能期間 XI-06クリアまで

依頼人 **仮面の街** 王の館の前にいる仮面の人



依頼内容 スイカを10個集める。

報酬 3000G

攻略 仮面の街の仮面の食料屋でスイカを購入し(合計8000G)、依頼人に渡す。

QUEST 30
運び物は慎重に3

発生条件 VIII-21クリア&QUEST 12クリア

受注可能期間 XI-06クリアまで

依頼人 **ニーアの村** 東門にいる衛兵

依頼内容 渡された荷物を壊さないように仮面の街の仮面の武器屋まで届ける。

報酬 1000～3000G(荷物を割るごとに100Gずつ報酬が減る)

攻略 渡された仮面の街への届け物を、回避を使わずに敵の攻撃をかわしながら仮面の街の仮面の武器屋まで届け、依頼人に報告する。荷物が割れてしまったら、依頼人に話しかけると再び荷物を受け取れる。

QUEST 31
家出息子

発生条件 VIII-21クリア

受注可能期間 XI-06クリアまで

依頼人 **ニーアの村** 武器屋の向かいにいる村人

依頼内容 家出息子を見つけ出し、帰るように説得する(必要アイテム 羊の肉5個、ヤギの肉3個)。

報酬 –

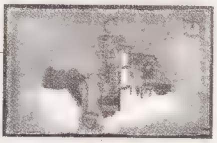
攻略 海岸の街の広場にいる息子に話しかけ、北の平原にいる羊とヤギを倒して羊の肉とヤギの肉を入手。海岸の街の酒屋に話しかけ、依頼人に報告する。海岸の街の出入り口付近にいる街の人に話しかけたあと、仮面の街の仮面の道具屋の南にいる仮面の人に話しかけ、近くの扉を調べる。砂漠を逃げる息子に3回話しかけ、狼の群れを全滅させて依頼人の家の扉を調べる。

QUEST 32
自慢の恋人

発生条件 VIII-21クリア

受注可能期間 XI-06クリアまで

依頼人 **海岸の街** 灯台近くの高台にいる街の人



依頼内容 恋人に贈るプレゼントに使う素材、フローライトを手に入れる。

報酬 30000G

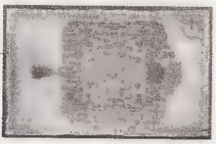
攻略 仮面の街の変なモノ屋に話しかけ、砂の神殿でフローライトを採取し(入手確率100%)、依頼人に渡す。

QUEST 33
伝言の掟

発生条件 VIII-21クリア

受注可能期間 XI-06クリアまで

依頼人 **仮面の街** 中央の高台にいる街の人



依頼内容 街の人と交流を持つ掟に従って伝言ゲームを行う。

報酬 10000G

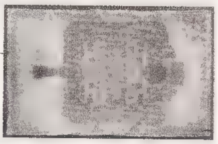
攻略 出口の左を守る者に話しかけて"仮面の人は掟を大切に"を選択。王の右を守る者に話しかけて"仮面の兵士は王のために"を選択。子供の面倒を見る者に話しかけて"子守は大変"を選択。南東の守護者に話しかけて"宝物庫は王族以外入れず"を選択。変なモノ屋の北にいる話の長い人に話しかけて"流砂"を選択する。

QUEST 34
仲直りの贈り物

発生条件 VIII-21クリア

受注可能期間 XI-06クリアまで

依頼人 **仮面の街** 北西にある変なモノ屋



依頼内容 仲直りの贈り物に使う狼の毛皮を10個集める。

報酬 20000G

攻略 砂漠で狼を倒して狼の毛皮を剥ぎ取り、依頼人に渡す。そのあと、変なモノ屋の屋上にいる家内に話しかける。

PLAY

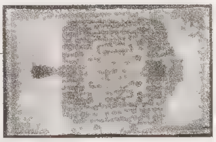
白の書 「ああ、これは鉄の箱を走らせる為の道だ。」
エミール 「へーっ。どうして、こんな大きな橋が?」
白の書 「大勢の人間を乗せた鉄の箱がものすごい速度で移動する為 ……だったらしい。」

QUEST ●[クエスト攻略]

QUEST 35
小さな英雄

発生条件 VII-21クリア
受領可能期間 XI-06クリアまで
依頼人

仮面の街
南西にある仮面の武器屋

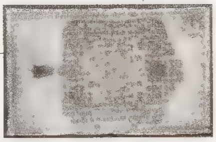


依頼内容 1人で砂漠に出た青年を連れ戻す。
報酬 10000G
進行 砂漠にいる息子に話しかけ、狼の巣で狼を全滅させる。

QUEST 36
行方不明の娘

発生条件 VIII-21クリア
受領可能期間 XI-06クリアまで
依頼人

仮面の街
変なモノ屋の北にいる仮面の人

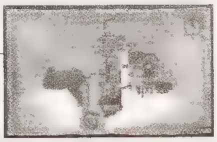


依頼内容 数日前から行方不明になった娘を捜索する。
報酬 10000G
進行 仮面の街にいる3人の情報提供者に話しかけ、北西の最下層にある血痕を調べる。近くの宝物庫の前にいる仮面の兵士に話しかけ、出口を守る彼氏に話しかける。仮面の街の近くにある砂漠の井戸に行き、街に戻って依頼人に報告する。

QUEST 37
続・続・続・続・続・釣りをする人

発生条件 XI-05クリア&QUEST 17クリア
受領可能期間 XXII-17クリアまで
依頼人

海岸の街
防波堤の上にいる街の人

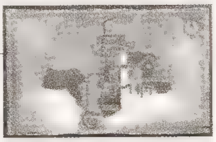


依頼内容 砂魚を3匹釣り上げる。
報酬 釣りレベル7に上昇
進行 砂漠の釣り場でルアーを使って砂魚を釣り、依頼人に渡す。

QUEST 38
続・続・続・続・続・続・釣りをする人

発生条件 QUEST.37クリア
受領可能期間 XXII-17クリアまで
依頼人

海岸の街
防波堤の上にいる街の人



依頼内容 ロイヤルフィッシュを3匹釣り上げる。
報酬 釣りレベル8に上昇
進行 ニーアの村の道具屋か海岸の街の釣具屋でミミズを買い込み、東街道の釣り場でロイヤルフィッシュを釣って依頼人に渡す。

QUEST 39
続・続・続・続・続・続・続・釣りをする人

発生条件 QUEST.38クリア
受領可能期間 XXII-17クリアまで
依頼人

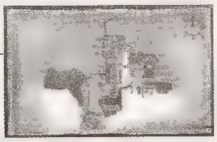
海岸の街
防波堤の上にいる街の人

依頼内容 ブルーマーリンを2匹釣り上げる。
報酬 釣りレベル9に上昇
進行 海岸の街の釣具屋でサーディンを買い込み、依頼人のそばの釣り場でサーディンを使ってブルーマーリンを釣り、依頼人に渡す。

QUEST 40
釣りをしていた人

発生条件 QUEST.39クリア
受領可能期間 XXII-17クリアまで
依頼人

海岸の街
防波堤の上にいる街の人

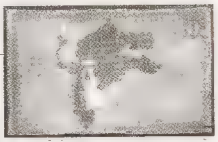


依頼内容 ハイネリアを1匹釣り上げる。
報酬 釣りレベル10に上昇
進行 海岸の街の釣具屋でサーディンを買い込み、砂漠の釣り場でサーディンを使ってハイネリアを釣り、依頼人に渡す。

QUEST 41
荒んだ村

発生条件 XII-06クリア
受領可能期間 XXII-17クリアまで
依頼人

ニーアの村
商店街にある道具屋

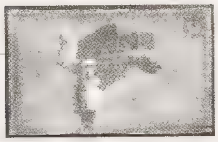


依頼内容 店の商品を盗む犯人を捜す。
報酬 3000G
進行 商店街にある噴水の近くにいる村人、商店街の中央に座っている村人、武器屋の前あたりを歩いている衛兵に話しかけ、水車の近くにいる2人組の子供に話しかける。その後、酒場のカウンターに座っている村人に話しかけ、依頼人に報告する。

QUEST 42
家の修繕

発生条件 XI-06クリア
受領可能期間 XXII-17クリアまで
依頼人

ニーアの村
西の広場にいる村人



依頼内容 家の修理に使う、形状記憶合金1個、チタン合金10個、壊れたモーター10個を集める。
報酬 30000G
進行 XVI-04クリア以降、ロボット山にいるP-32を倒して形状記憶合金とチタン合金、SG-01を倒して壊れたモーターを入手し、依頼人に渡す。

QUEST 43
老朽化1

発生条件 XII-06クリア
受領可能期間 XXII-17クリアまで
依頼人

ニーアの村
道具屋の隣にいる村人

依頼内容 壊れそうな水車の交換用パーツを仮面の街まで取りにいく(必要アイテム:鉄鉱10個、丸太10個)。
報酬 10000G
進行 仮面の街の変なモノ屋に話しかけ、ニーアの村の素材屋で丸太を購入(5000G)、砂の神殿か東街道で鉄鉱を採取し、変なモノ屋に渡す。鉄鉱はロボット山の兄弟の店で購入してもよい(10000G)。その後、依頼人に報告する。

GRIMOIRE NIER:RADIO WINDOW
白の書 「カイネ……汚い自慢ならオマエの下着も同じであろう。」
カイネ 「これか? これは同じ服ではないぞ。洗いながら使い回しているからな。」
「月曜日と火曜日と水曜日と木曜日と金曜日と土曜日と日曜日で使い分けているからオマエと違って綺麗なんだよ。」

PLAY

QUEST 44
老朽化2

QUEST 43クリア

XXⅡ-17クリアまで

ニーアの村

商店街の噴水付近にいる衛兵

壊れそうな噴水の交換用パーツを仮面の街まで取りにいく(必要アイテム:壊れたモーター10個、切れたケーブル10個)。

20000G

仮面の街の変なモノ屋に話しかけ、XVI_04クリア以降、ロボット山でSG-10を倒して壊れたモーター、SF-11を倒して切れたケーブルを入手。変なモノ屋に渡したあと、依頼人に報告する。

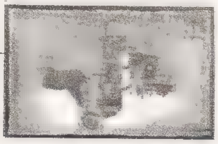
QUEST 45
新しい交易

XI-06クリア&QUEST.21クリア

XXⅡ-17クリアまで

海岸の街

南東の船にいる街の人



船酔いを克服する薬を作る手伝いをする。

10000G×2

仮面の街の変なモノ屋でマンドレイクの葉を入手し、依頼人に渡す。XVI_04クリア以降、ロボット山の兄弟の店でガマの油を入手し、依頼人に渡す。

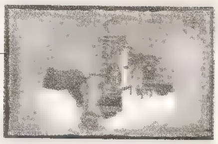
QUEST 46
管理人のいない灯台

XI-06クリア

XXⅡ-17クリアまで

海岸の街

灯台の前にいる街の人



灯台の交換用パーツに使う、割れたレンズ10個、壊れたバッテリー10個、謎のスイッチ10個を集める。

30000G

XV_04クリア以降、ロボット山にいるSG-01を倒して割れたレンズと謎のスイッチ、SF-11を倒して壊れたバッテリーを入手し、依頼人に渡す。

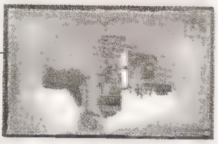
QUEST 47
散らばった積荷

XII-06クリア

XXⅡ-17クリアまで

海岸の街

広場にいる老婆



沈没した船の積荷を回収する。

自警団に警告 50000G／依頼人に渡す:20000G、道具屋の品揃え追加、道具屋割引

海岸の街の砂浜で流された積荷2、ニーアの村の川沿いで流された積荷1、北平原の川沿いで流された積荷3を入手し、依頼人に渡す。積荷を回収する際にひとつでも中身を見ると、依頼人に渡すか自警団に報告するかを選択できる。

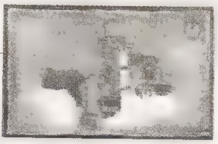
QUEST 48
宝石の行方

XI-06クリア

XXⅡ-17クリアまで

海岸の街

港付近にいる街の人



無くなった宝石を探す。

埋めるルート:—／渡すルート:10000G／売るルート:10000G

広場の噴水付近に座っている街の人に話しかけ、灯台内のタルを調べる。郵便局の配達員に話しかけ、奥の部屋で人魚の涙を入手。3つのルートのいずれかを選択したあと、依頼人に報告する。

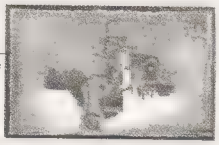
QUEST 49
故障した船

XII-06クリア

XXⅡ-17クリアまで

海岸の街

港の船の近くにいる街の人



船の修理に使う、丸太5個、凹んだ金属板20個、磨り減ったネジ10個を集める。

20000G

ニーアの村の素材屋で丸太を購入(合計2500G)、ロボット山のSG-01を倒して凹んだ金属板、SG-10を倒して磨り減ったネジを入手し、依頼人に渡す。

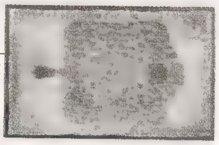
QUEST 50
砂漠に花を

XII-06クリア

XXⅡ-17クリアまで

仮面の街

ポストの近くにいる仮面の人



砂漠に花を咲かせるため月光草の種(桃)を10個集める

10000G

月光草の花(黄)を育てて横に月光草の種(赤)と月光草の種(青)を植え、月光草の種(橙)(変化確率20%)と月光草の種(水)(変化確率20%)を収穫する。月光草の種(橙)は、ニーアの家でも入手できる。月光草の花(橙)を育てて隣に月光草の種(水)を植え、月光草の種(桃)(変化確率10%)を収穫して依頼人に渡す。

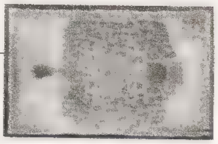
QUEST 51
王の仮面

XI-06クリア

XXⅡ-17クリアまで

仮面の街

王の館の前にいる仮面の兵士



新しい王の仮面を作るのに必要な、チタン合金1個、水晶1個を集める。

10000G

XVI_04クリア以降、ロボット山にいるP-32を倒してチタン合金を入手、仮面の街の仮面の素材屋で水晶を購入し(2400G)、依頼人に渡す。

QUEST 52
宝物

XIV-05クリア

XXⅡ-17クリアまで

ニーアの村

商店街にある武器屋

宝の地図を見つけ、地図にある宝物を探しに行く(必要アイテム 機械油3個、ナス3個、ヤギの毛皮3個)。

槍「迷宮の息」

図書館で汚れた宝の地図を入手し、変なモノ屋に頼まれたアイテムを渡して修繕された宝の地図を入手。奥さん、ポポルと話して石の神殿 3Fでガラクタの山を入手し、奥さんに報告する。渡されたヒスイの髪飾りを仮面の街の変なモノ屋に渡して金貨を入手し、主人に報告してマークのついた宝の地図を入手。ポポルに話しかけ、北平原の鉄橋の下で武器を入手する。

PLAY

GRIMOIRE NIER:RADIO WINDOW

白の書 「今度は騒がず静かにしておるぞ。なんといっても喋ると魚が逃げてしまうからな! 我とて今以上に学び成長す……
ニーア 「しっ! 魚が逃げちゃうよ!」
白の書 「……すまぬ。」

QUEST ●[クエスト攻略]

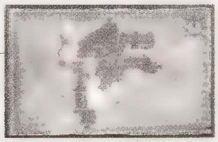
QUEST 53
大きな力

発生条件	XV-02クリア
受領可能期間	XXⅡ-17クリアまで
依頼人	ニーアの村 北門の前を歩いている衛兵

依頼内容	北平原の橋に現れた巨大マモノを退治する。
報酬	30000G 片手剣「迷宮の声」
[illegible]	北平原が曇りの時に50%の確率で橋の上に出現する超重遊撃戦士（鎧）を倒し、依頼人に報告する。

QUEST 54
病気の子供

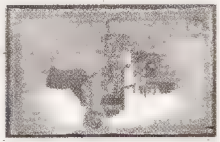
発生条件	XV-02クリア
受領可能期間	XXⅡ-17クリアまで
依頼人	ニーアの村 商店街にある食品屋



依頼内容	謎の病気の原因を突き止める。
報酬	10000G、食品屋割引
[illegible]	商店街の中央を歩いている子供、商店街の噴水付近にいる子供、中央の門の上にいる子供に話しかけ、神話の森に行く。神の樹の下に落ちている木の実を入手し、入り口付近にいるカイネと話す。解毒剤を入手し、依頼人に報告する。受領から24時間以内に達成できなかった場合、失敗となる。

QUEST 55
南平原の主

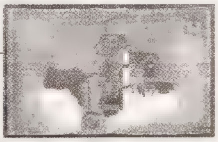
発生条件	XV-02クリア
受領可能期間	XXⅡ-17クリアまで
依頼人	海岸の街 郵便局の配達員



依頼内容	南平原に現れた巨大マモノを退治する。
報酬	30000G
[illegible]	南平原が曇りの時に50%の確率で中央付近に出現する超重鉄槌戦士（鎧）を倒し、依頼人に報告する。

QUEST 56
巨木調査

発生条件	XV-15クリア
受領可能期間	XXⅡ-17クリアまで
依頼人	海岸の街 道具屋の隣に座っている街の人



依頼内容	石の神殿にある大樹から根っこを回収する。
報酬	20000G
[illegible]	石の神殿 1Fにある巨木の根っこを調べる。敵の群れを全滅させて大樹の根っこを入手し、依頼人に渡す。

QUEST 57
愛読者

発生条件	XV-15クリア
受領可能期間	XXⅡ-17クリアまで
依頼人	洋館 洋館にいる執事

依頼内容	洋館書庫に居座りついたマモノを退治する。
報酬	15000G
[illegible]	洋館の書庫に行き、速撃魔術師を倒す。

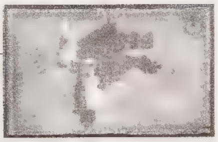
QUEST 58
エミールへの手紙

発生条件	QUEST.57クリア
受領可能期間	XXⅡ-17クリアまで
依頼人	洋館 洋館にいる執事

依頼内容	エミールの姿を元に戻す手段がないか調査を行う。
報酬	
[illegible]	洋館の地下施設 2で所員リストを入手し、海岸の街の入り口の真上の家の玄関を調べる。そのあと、洋館に戻って依頼人に報告する。

QUEST 59
友達

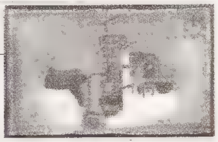
発生条件	XVⅡ-17クリア
受領可能期間	XXⅡ-17クリアまで
依頼人	ニーアの村 南門の近くにいる衛兵



依頼内容	村に侵入したマモノを見つけ出し、退治する。
報酬	5000G
[illegible]	北西の川辺に行き、南門付近にいる情報をくれた子供に話しかける。図書館前に行き、商店街の噴水付近にいる村人、商店街の中央を歩いている村人、武器屋の前に立っている村人に話しかけ、再び情報をくれた子供に話しかける。西の高台にいる軽格闘戦士を倒し、依頼人に報告する。

QUEST 60
フリージア

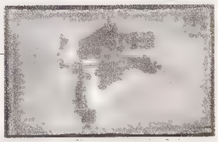
発生条件	XVⅠ-17クリア&QUEST 28クリア
受領可能期間	XXⅡ-17クリアまで
依頼人	海岸の街 武器屋の屋上にいる街の人



依頼内容	仮面の街の素材屋にフリージアの花束を届ける。
報酬	10000G
[illegible]	仮面の街の仮面の素材屋にフリージアの花束を渡し、依頼人に報告する。

QUEST 61
最低な男

発生条件	XIX-16クリア
受領可能期間	XXⅡ-17クリアまで
依頼人	ニーアの村 商店街の中央付近にいる村人



依頼内容	5年前から行方不明の恋人を探す。
報酬	15000G
[illegible]	北門にいる衛兵に話しかけて神話の森に行き、北東にいる村人に話しかける。海岸の街の広場の奥にある水道付近にいる街の人、郵便局の前にいる郵便局員、ロボット山の兄弟の店の弟と順に話しかけ、依頼人に報告する。

PLAY

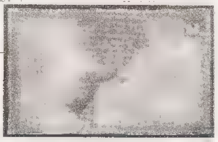
GRIMOIRE NIER RADIO WINDOW

ニーア 「あはは。ああ見えて、お酒を飲ませたらポポルさんより強い人は居ないよ。」
白の書 「そうなのか!?」
ニーア 「うん。以前酔って大暴れして、お店を壊した事もあるんだよ。」

QUEST 62
マモノの軍隊

XIX-16クリア
XXII-17クリアまで

ロボット山 付近
兄弟の店の弟



ロボット山を占拠したマモノを退治する(必要アイテム 壊れたモーター5個、壊れたバッテリー5個)。

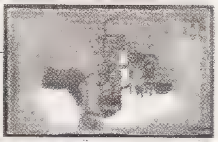
30000G

ロボット山にいるSG-10を倒して壊れたモーター、SF-11を倒して壊れたバッテリーを入手し、依頼人に渡してエレベーターの交換パーツを入手。ロボット山 2Fにいき、敵を全滅させて依頼人に報告する。

QUEST 63
思い出の包丁

XIX-16クリア
XXII-17クリアまで

海岸の街
砂浜近くにある酒屋



ロボット山の特製包丁を購入しにいく(必要アイテム チタン合金10個)。

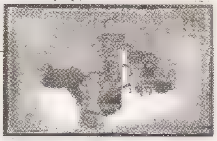
20000G

ロボット山の兄弟の店の弟に話しかけ、ロボット山にいるSG-10やP-32を倒してチタン合金を入手。弟に渡して特製包丁を入手し、依頼人に渡す。

QUEST 64
新作料理2

QUEST.23クリア&QUEST.63クリア
XXII-17クリアまで

海岸の街
砂浜近くにある酒屋



新しい料理に必要な、オオナマズ10匹、米10個を集める。

20000G

ニーアの村の道具屋でミミズを買い込み、釣り場でフナを大量に釣る。東街道の釣り場でフナを使ってオオナマズを釣り、海岸の街の食品屋で米を購入し(合計6000G)、依頼人に渡す。

QUEST 65
砂漠の影

XXI-07クリア&QUEST.36クリア(当人との会話)
XXII-17クリアまで

砂漠
砂漠にいる不審な仮面の人

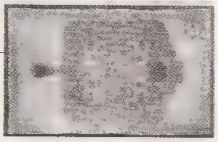
30000G

砂漠の船着場の近くにいる不審者に、エリアの移動をはさんで3回話しかけ(不審者はじょじょに仮面の街に近づく)、敵を全滅させる。

QUEST 66
封印されたマモノ

XXI-07クリア
XXII-17クリアまで

仮面の街
出口にいる仮面の兵士



砂の神殿に忍び込もうとする盗賊を捕まえにいく。

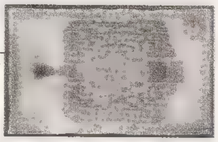
20000G

砂の神殿の前にいる盗賊から情報を聞き、神殿に入って部屋の掟に従って敵を全滅させながら奥に進む。東側の細長い部屋にいる敵を全滅させ、神殿の外に出て盗賊を倒す。

QUEST 67
王の眠りを荒らす者

XXI-07クリア&QUEST.66クリア
XXII-17クリアまで

仮面の街
王の館の屋上にいる仮面の王



砂漠の神殿に封印されていたマモノを退治する。

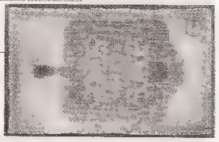
両手剣「迷宮の歌」

砂の神殿の閉ざされた部屋すべてを、掟に従いながら敵を全滅させて開放し、大広間にいる敵を全滅させる。

QUEST 68
復興の街

XXI-07クリア
XXII-17クリアまで

仮面の街
王の館の前にいる仮面の兵士



街の修理に使う、粘土20個、鉄鉱20個、丸太20個を集める。

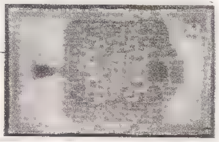
50000G

南平原で粘土、鉄鉱、丸太を採取し、依頼人に渡す。仮面の街の仮面の素材屋で粘土、ロボット山の兄弟の店で鉄鉱、ニーアの村の素材屋で丸太を購入してもいい(合計46000G)。

QUEST 69
砂塵の悪夢

XXI-07クリア
XXII-17クリアまで

仮面の街
出口にいる仮面の兵士



砂漠で行方不明者が多数出ている現象の調査に向かう。

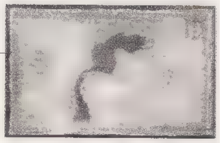
30000G

砂嵐にいる超重迎撃魔弾手を倒し、依頼人に報告する。

QUEST 70
魔法の石

XXII-01クリア
XXII-17クリアまで

神話の森
中央広場にいる占い師



占いに使う魔法の石を手に入れる。

10000G

ポポルに話しかけ、石の神殿 屋上にいる超重迎撃魔弾手を倒して力の目を入手し、依頼人に渡す。依頼人に占ってもらい、東京で敵を全滅させる。クリア後も東京に行くことができる。なお、建物の奥で鉄パイプを入手可能。

GRIMOIRE NIER:RADIO WINDOW
白の書「…デボルもそんなに凄まじいのか?」
ニーア「ううん。デボルさんは逆に一滴もお酒飲めないんだよ。」
「ちょっとでも飲むと『たのしいニャー』みたいなカワイイ言葉遣いになるんだよね。」

DOWNLOAD CONTENTS ●[ダウンロードコンテンツ]

ダウンロードクエストは、コンテンツをダウンロードし、ストーリーを「Ⅱ.白の書」までクリアするとプレイできるようになる。ニーアの家の1階の棚に光るポイントが出現し、それを調べると右のステージセレクト画面に移動する。画面の奥にある扉に入ると、左から順にSATAGE.01、SATAGE.06、SATAGE.11からスタートし、手前の扉に入るとニーアの家に戻れる。5つのクエストをクリアするとステージセレクト画面に戻る仕組みだ。なお、ステージをクリアすると、ここでしか手に入らない武器やコスチュームを獲得できる。

✣ダウンロードコンテンツDATA

タイトル：15Nightmares
価格:840円（560MSポイント）／配信中（2010年5月13日配信開始）
※上記の情報は2010年5月28日現在のものです。

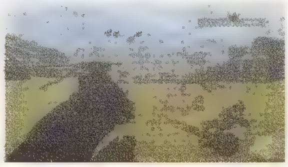
✣ダウンロードクエスト「15Nightmares」

左の扉		中央の扉		右の扉	
STAGE.01	魔王の城1	STAGE.06	砂の神殿2	STAGE.11	海岸の街
STAGE.02	南平原	STAGE.07	ロボット山1	STAGE.12	洋館1
STAGE.03	ニーアの村	STAGE.08	ロボット山2	STAGE.13	洋館2
STAGE.04	石の神殿	STAGE.09	魔王の城2	STAGE.14	砂の神殿3
STAGE.05	砂の神殿1	STAGE.10	仮面の街	STAGE.15	砂の神殿4

コスチューム「忍」または「甲冑」を選択していると、通常のプレイとは異なる演出を楽しめる。（画像は『ニーア ゲシュタルト』）

✣「15Nightmares」の特徴とクリア特典

- PS3版は親父ニーア、Xbox360版は青年ニーアでプレイ
- ステータスや装備は本編中のデータを引き継ぐ
- 専用のBGMが収録されている
- 全15ステージをクリアするとオマケクエストが発生。依頼人は、北平原にいる村人



オマケクエストは、平原でイノシシを乗り回し、時間内で羊を轢いた数を競う。

SATAGE 01 魔王の城1

薬草×3

敵	レベル	HP	ドロップアイテム
軽攻群剣士	20	1008	—
軽魔弾手	20	576	
超重鉄槌戦士	20	5760	
蝙蝠	20	1	

SATAGE 02 南平原

薬草×3

敵	レベル	HP	ドロップアイテム
速撃剣士	20	1152	
速撃魔術師	20	1152	
軽魔弾手	20	576	

SATAGE 03 ニーアの村

片手剣「愚者の抱擁」／薬草×3

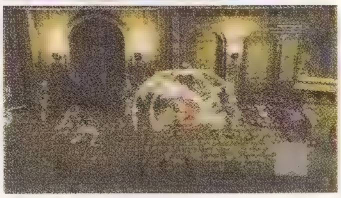
敵	レベル	HP	ドロップアイテム
軽攻群剣士(反)	20	1	
軽魔弾手	20	1	
軽魔術師	20	1	
軽格闘戦士(反)	20	1	

SATAGE 04 石の神殿

薬草×3

敵	レベル	HP	ドロップアイテム
軽攻群剣士	20	720	
軽魔弾手	20	576	
軽魔術師	20	576	
軽格闘戦士	20	720	—
超重重撃剣士(鎧)	20	5760	

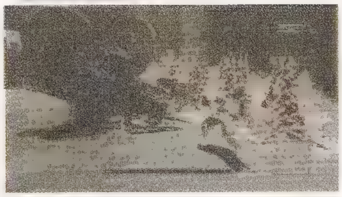
SATAGE 05 砂の神殿1



「忍」コスチューム／薬草×3／経験値1000

敵	レベル	HP	ドロップアイテム
速撃剣士(鎧)	20	1152	薬草(100%)
速撃魔術師(鎧)	20	864	
軽魔弾手(鎧)	20	576	
軽魔術師(鎧)	20	576	—
超重遊撃戦士	20	7200	

SATAGE 06 砂の神殿2



薬草×5

敵	レベル	HP	ドロップアイテム
超重重撃剣士	25	10000	

クエスト18「ヨナの料理」での選択肢と結果（『ニーア レプリカント』）
・煮込みすぎを注意→口に入らないほど具が大きい
・具の大きさを注意→煮込みすぎて具が溶ける

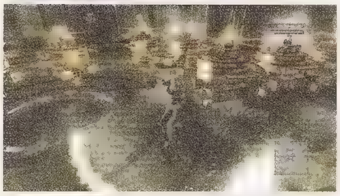
SATAGE 07 ロボット山 1

薬草×5

敵	レベル	HP	ドロップアイテム
速撃魔術師	25	1728	
速撃魔術師(鎧)	25	1728	
—	—	—	
—			
—	—	—	

100%の確率でチタン合金を入手できる木箱が3つある

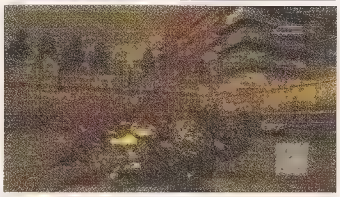
SATAGE 08 ロボット山 2



両手剣「愚者の慟哭」(ストーリー後編) ／薬草×5／経験値 1000 (ストーリー前編)

敵	レベル	HP	ドロップアイテム
SG-10	25	2341	
SF-11	25	1561	
	—	—	
	—		
—	—	—	
	—	—	
	—	—	

SATAGE 09 魔王の城 2

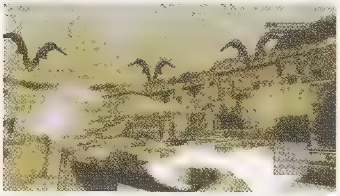


薬草×5

敵	レベル	HP	ドロップアイテム
重攻戦士(鎧) ※1	25	5000	
重攻最強戦士(鎧) ※2	25	25000	
	—		

※1 アーマー耐久値 10000
※2 アーマー耐久値 20000、MP吸収量 50

SATAGE 10 仮面の街



「甲冑」コスチューム／なし、薬草×3、薬草×10、傷薬×5、傷薬×10、回復薬×2、回復薬×5のいずれか(敵を倒した数で変化) ／お金 1000～10000 (敵を倒した数で変化) 経験値 4000

敵	レベル	HP	ドロップアイテム
速撃魔術師	1	1	
重攻戦士(防) ※	1	5	
軽格闘戦士	1	1	—
蝙蝠	1	1	—
イノシシ	1	100	
	—		
			—
—			

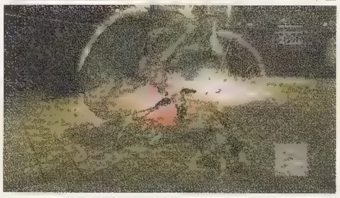
※ 武器防御力、魔法防御力ともに 100000

SATAGE 11 海岸の街

傷薬×3

敵	レベル	HP	ドロップアイテム
速撃魔術師(鎧)	30	3456	
軽魔弾手(鎧)	30	2304	—
軽格闘戦士(鎧)	30	2880	
超重遊撃戦士(鎧)	29	25920	
—		—	

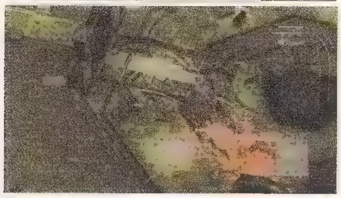
SATAGE 12 洋館 1



傷薬×3

敵	レベル	HP	ドロップアイテム
軽攻群剣士(鎧)	30	2880	薬草(100%)
イノシシ	30	60000	
		—	
		—	
—		—	

SATAGE 13 洋館 2



槍「愚者の盟約」(ストーリー後編) ／傷薬×5／経験値 1000 (ストーリー前編)

敵	レベル	HP	ドロップアイテム
重攻最強戦士(鎧)	32	25000	傷薬(100%)
軽攻群剣士	32	3226	薬草(50%)
軽魔弾手	32	2580	薬草(50%)
軽格闘戦士	32	3226	薬草(50%)

素材系のアイテムを高確率で入手できる木箱が多くある。錆びた塊、パイライト、モルダバイト、メテオライト、アンバー、フローライトなど。最奥部ではダマスカス、鷲の卵を入手できる可能性もある

SATAGE 14 砂の神殿 3

回復薬×3

敵	レベル	HP	ドロップアイテム
速撃剣士(鎧)	35	5990	
速撃魔術師(鎧)	35	4493	—
重攻最強戦士(鎧)	35	30000	
超重鉄槌戦士(鎧)	35	29952	
—		—	
—	—		—

SATAGE 15 砂の神殿 4

お金 50000／経験値 10000

敵	レベル	HP	ドロップアイテム
速撃剣士(鎧 反)	35	5990	—
軽魔弾手(鎧)	35	2995	—
軽魔弾手(鎧)	35	100	—
飛行魔術師(鎧)	28	2765	—
超重遊撃戦士(鎧)	32	37440	
超重迎撃魔弾手(鎧)	40	44928	
超重重撃剣士(鎧)	32	29952	—
超重鉄槌戦士(鎧)	32	29952	

クエスト 18「ヨナの料理」での選択肢と結果(『ニーア ゲシュタルト』)
・煮込みすぎを注意⇒ほとんど生肉 (しかし娘の特殊な才能を評価)
・具の大きさを注意⇒具が溶け、コゲカスだらけになる

THE ABYSS OF『NIER PROJECT』VOL.3

「ニーア・プロジェクト」ノ深淵

物語を織り成す登場人物達の個性を、より深く知るための特別企画。敵として立ちはだかる者達の、戦う理由が判明!

ヘンゼル&グレーテル（Hansel&Gretel）

石の神殿で「白の書」を守護している、2体で1組のマモノ。お互いを深く信頼しており、自尊心を高め合って「白の書」を守る日々を誇りとしていた。ヘンゼルがニーア（レプリカント・ニーア）に撃破されて死亡したことで、グレーテルは狂乱状態に陥り、長く心を喪失したような状態が続く。だが、かつてはプライドの高さから蔑みの対象でしかなかった小さなマモノ達の優しさに触れ、傲慢だった自分達を、いつしか恥じるようになっていく。最終的には小さなマモノ達を仲間だと認め、今度は彼らを守るために強くなることを願う。しかし魔王の城への手がかりを求めるニーアによって、守るべき小さなマモノ達と共に倒される。名前の由来はグリム童話の「ヘンゼルとグレーテル」より。

フック（Hook）

崖の村で戦うことになるマモノ。カイネの祖母を無残にも惨殺した相手で、カイネが心の底から殺したいと願う、復讐の対象。じつは何体ものゲシュタルトが集まって生まれた個体で、そのエゴが肥大したためにレプリカントを惨殺したり、他人の記憶を土足で踏みにじるような残忍な行為に悦楽を覚えるようになった。1個の個体としての意識はとっくに崩壊していることから、すでに暴走状態といっても過言ではない。名前の由来は、童話の「ピーターパン」に登場する、海賊のフック船長から。

ウェンディ（Wendy）

カイネが復活したあと、数年ぶりに訪れる崖の村で戦うことになる、巨大なマモノ。フック同様に「ゲシュタルト」の集合体であるのだが、その意識には本来擬似人格でしかないはずの「レプリカント」達の意識も取り込まれている。そのため、すでに理性や自我と呼ばれるようなものはなく、言葉も不明瞭。呪うような言葉を吐きながら動く憎悪の塊と化しており、標的への殺戮衝動は非常に強い。名前の由来は、童話「ピーターパン」に登場するヒロインから。

防衛システム／ゼペット（Geppetto）

CV：門脇舞以

ロボット山の奥で戦う、巨大な防衛システム。かつてはロボット山の軍事工場で製作された武器や、各種ロボット達の耐久実験を行う、極めて実践的なシステムだった。長い年月を経て狂いが生じ、侵入者を発見するとただちにシステムが作動して、耐久実験を開始するようになった。それがたとえ、「ゲシュタルト」や「レプリカント」であったとしても……。名前の由来は、童話「ピノッキオの冒険」に登場したピノッキオの産みの親である時計職人・ゼペットから。

クレオ（Cleo）

レプリカント達によるマモノ狩りで、ロボット山に追われてきた子どものゲシュタルト。まだ幼く、素直でかわいい性格をしており、彼を溺愛していた母親はクレオを逃がすためのオトリとなって、レプリカント達に殺された。その後クレオは、ロボット山の奥でP-33と出逢い、行動を共にするように。名前の由来は、童話「ピノッキオの冒険」に登場するクレオという金魚から。

P-33

CV：安元洋貴

任務に忠実に働いてきた、ロボット山の警備用ロボット。ゼペットも破壊され、何をすることが任務なのかわからなくなってしまっていた時に、偶然クレオと出逢った。彼からさまざまな物事を教わったり、無邪気に慕われたりすることで、いつしか「クレオを守る」ことが、最優先事項になる。当然ながら子どもの扱いには慣れていないが、不器用なりにクレオを傷つけないようジッとしているなど、盲目的なまでに彼を大切にしている。形式番号である33の前につく「P」は、童話「ピノッキオの冒険」の主人公・ピノッキオの頭文字から取られたもの。

巨大樹（Sleeping Beauty）

霧深く謎めいた神話の森で、人々に死の夢を見せ続けている謎の樹。実は魔素によって稼働する巨大なネットワークコンピュータであり、あたかも真理を語っているかのように、思わせぶりなことを仄めかしていた。世界の崩壊と共に寸断されてしまった記憶の網を保持する為にひたすら稼働し続けている。名前の由来は、童話の「眠れる森の美女」より。

シャハリヤール（Shahriyar）

砂漠にある砂の神殿の、最奥に鎮座する存在。王家の人間が王たる資格を持っているかどうかを判断し、王の仮面を授ける儀式を司る。前王が死ぬと、仮面は返上されるようになっている。石像にはゲシュタルトが住みついたのか、あたかも自我を持っているかの如く、攻撃してくる。たとえ王の候補者が倒してしまっても、また次なる王の候補者が挑む際には復活する仕組みになっているようだ。名前の由来は、「千夜一夜物語（アラビアン・ナイト）」に登場する、ペルシアのシャハリヤール王から。物語中では、数多くの女性を妻にしては処刑していく愚かな王の名前が、ゲーム中では「王を選ぶ者」の名として使われているところがおもしろい。

狼のリーダー：ロック（Roc）

砂漠に巣食う、狼の群れを統率するリーダー。群れの長としての高潔さと威厳を合わせ持ち、獣の狼達を束ねている。1300年前、この狼のリーダーは犬だった。ある老人に飼われていた彼は、老人の代わりにゲシュタルトにされ、永遠の命を得ることになる。老人に可愛がられていた頃の記憶から、人の形を持つレプリカントとは争わず、静かに暮らしていくことを望んでいる。しかし、実際にはそのレプリカントの手によって住む場所が奪われ、同胞が殺されていることも理解している。最終的には共存の道がないことを悟り、群れを率いてレプリカントとの争いに終止符を打つべく戦いへと赴いた。名前の由来は「千夜一夜物語（アラビアン・ナイト）」で、シンドバッドが出会う巨大な鳥・ロック鳥から。

深紅の書（Grimoire Rubrum）

エミールが住む洋館の奥深くに眠っていた、封印の書の1冊。なかにはやはり、1人のゲシュタルトが封印されていて、それゆえに強力な魔力を秘めている。しかし、白の書や黒の書のように、人語を理解したり、会話したりできるようにはプログラムされておらず、あくまでこの2冊によるシステムをサポートする程度の能力に制限されている。名前の由来はラテン語の「Rubrum（赤）」。

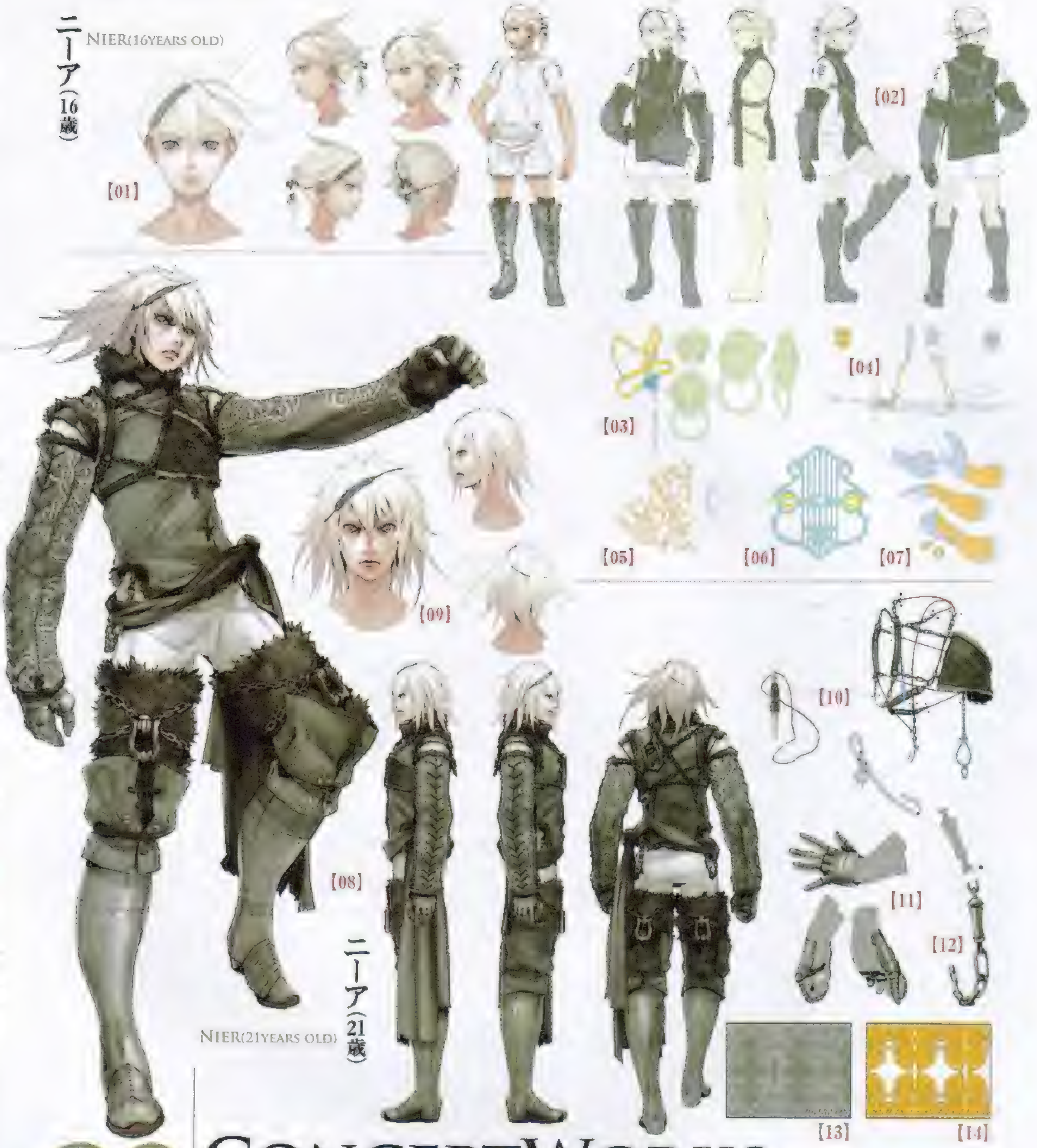
ジャック（The Knave of Hearts）

多数のゲシュタルトの集合体。性格や自我のようなものはすでに失われており、破壊衝動が強い。しかし、レプリカント・ヨナを奪って「魔王（ゲシュタルト・ニーア）」の元まで届ける」という、与えられた使命だけは覚えている。そのため、圧倒的な生命力でもって倒されても倒されても起き上がっては、ヨナが避難している図書館に進み続けた。名前の由来は、童話「不思議の国のアリス」で、ハートの女王に使えるトランプの兵士、「ハートのジャック」から。

グース（Goose）

ゲシュタルトの赤ん坊（the Baby）と、その親が合体した集合体。「崩壊体」が合体したわけではないため、まだ知性や意思が残っており、多くの同胞達を無残にも殺してきたニーア（レプリカント・ニーア）とその一行に、怒りの炎を燃やしている。何度倒しても復活してくるのは、それだけ多くのゲシュタルトによる集合体であるため。決して不死身というわけではない。名前の由来は、物語「マザーグース」より。

Grimoire Expiations
-Project Gestalt & Replicant System-
ConceptWorks& Extra



80 FILES CONCEPTWORKS

『ニーア』のキャラクター設定資料や初期企画案を公開する。
多くの可能性の中から、『ニーア・プロジェクト』がいかにして
現在の姿にたどり着いたのか。想像を巡らせることも楽しい。

キャラクター設定 COMMENTARY

[01] 『ニーア レプリカント』ストーリー前編時の主人公。特徴的な髪の結い方が詳細設定されている。
[02] プロポーションと装備下のイメージ。「シベリアンハスキーのイメージを出しました(D.K氏のメモから)」
[03] 上半身にかけているベルト。背中の獅子の部分で固定している。「背中でかっこよく描こうと思って悩んだ結果獅子は小さくなっていきました(D.K氏のメモから)」
[04] 片手剣の設定画。
[05] 服の模様。
[06] 手袋の模様。
[07] 手袋とボタンのスケッチ。
[08] 『ニーア レプリカント』ストーリー後編の主人公。
[09] 髪飾りはストーリー前編と同じもの。一部欠損している。
[10] 胸防具の設定画。赤い線は鎖。左は胸防具から吊り下げられている小刀。
[11] 手甲。手袋の表側に鎧片が縫い付けられている。
[12] 腰に下げている鎖と留め具。
[13] 服の模様(彩色)。
[14] 服の模様(線画)。

CONCEPT

COMMENTARY

【15】カイネの顔設定。「目のクマは6日徹夜した感じ。横尾さんが嬉しいらしいので（D.K氏のメモから）」
【16】花を挿していないバージョン。
【17】何度か描き直されたプロポーションのイメージ。「髪の結びは長く、胸は大きくなりました（D.K氏のメモから）」
【18】手袋。指のサイドに縫製のラインが入る。
【19】左脚の腓腸（ふくらはぎ）に巻かれているベルトのバックル。カイネの脚には実に多くのこだわりが込められている。
【20】カイネの刀。サメの歯を模した刃がついている。「カイネのデザインが左右非対称なので、同じ刀をつがいで持たせてバランスをとってみました（D.K）」
【21】女性であることを意識させるヒール。「生足で描けという命令だったし、ヒールに行くしかなかったんです…… （D.K氏のメモから）」
【22】7号の杖。「これが人生初めての魔法の杖です（D.K氏のメモから）」
【23】7号の表情（?）集。「横尾さんの悪趣味から生まれたキャラだと思います（D.K氏のメモから）」
【24】全身イメージ。
【25】フードの下。「骨の1個1個までちゃんと描きたかったんです…… （D.K氏のメモから）」

【26】

【28】

ヨナ（7歳）YONAH(10YEARS OLD)

【27】

CONCEPT WORKS 80 FILES

【30】

ヨナ（12歳）YONAH(15YEARS OLD)

【29】

キャラクター設定 COMMENTARY

【31】

【26】左は「料理、洗濯、お掃除、任せてよーぉ☆」のポーズ。無邪気な女の子らしさが強く表現されている。本編中でこのような元気な姿を見る機会は少ないので、貴重な資料といえるだろう。

【27】ヨナのプロポーション3面図。「子供の女の子を描くのは本当に苦手ですが、頑張りました(D.K氏のメモから)」

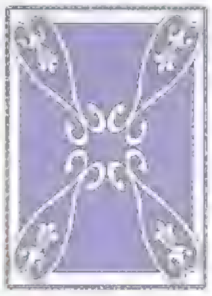
【28】ヨナのスリッパ。

【29】15歳のヨナ。基本的には背中向きのイメージ のキャラクター、と資料にある。「一番お気に入りのキャラです。寝るだけだなんてうらやましい…… (D.K氏のメモから)」

【30】幼さを残したまま、すこし大人っぽくなった。「寝たままだったわけですし、性格のあらわれやすい顔はあまり変わらないだろうと(D.K氏のメモから)」

【31】リボンの模様。

白の書 GRIMOIREWEISS



【32】

【33】

【34】

【35】

エミール EMIL

【36】

デボル・ポポル

【37】

【38】 【39】 【40】

COMMENTARY

【32】ディレクターの横尾氏が最もこだわったという「白の書」のデザイン。何度もリテイクを繰り返されたとのこと。「それは、きっと恋だと思います（D.K氏のメモから）」

【33】ペンダント。

【34】ペンダントの身体にかけるための紐組み。

【35】くせのある、それでいてヨナと似ている雰囲気を出したかったというエミールの顔。

【36】エミールの人間時の姿。「化物の姿がもっと可愛いと言われてるような気がする可愛そうな（わざとまちがい）キャラですが、何とか宜しくお願いします……（D.K氏のメモから）」

【37】デボル（右）とポポル（左）の髪型の違いがよくわかるスケッチ。

【38】2人の衣装のスケッチ1。ポーズや表情はほぼ完成イラストに近い状態。

【39】2人の衣装のスケッチ2。外套を外した様子。

【40】2人の衣装のスケッチ3。袴の下の様子。

[41]

ニーア

[42]

[43]

[44]

CONCEPT WORKS 80 FILES

[45]

キャラクター初期設定 COMMENTARY

[41] 少年時代の顔のスケッチ。髪飾りを着けるイメージは初期からあったようだ。
[42] 頭髪は短く、肌の露出が少ない。
[43] 小公子然とした華美な装い。
[44] 小公子ニーアの成長した姿。
[45] ゲーム画面をイメージしたスケッチ。

【46】

◆ヨナ

【47】

【48】

【49】

【50】

【51】

【52】

COMMENTARY

【46】初期のヨナのスケッチ。光を思わせる美少女。
【47】ぬいぐるみを抱えているヨナ。
【48】設定資料の扉に挿入されているアイキャッチ。
【49】制作の進行を反映したアイキャッチver.2。
【50】可愛すぎて困る。
【51】完成稿に比べ、質の良い衣装を身につけている。
【52】眠り姫となる設定は初期から存在していた模様。カイネもかくや、というプロポーションに成長する可能性もあった？

【53】

【54】

【55】

✣カイネ

【56】

【57】

【58】✣7号

キャラクター初期設定 COMMENTARY

【53】当初のイメージカラーは赤か黒だったというカイネ。のちのち「下着女」と呼ばれることになるとは、とても思えない。

【54】短剣を構えるカイネ。髪型は初期からあまり変わっていないようだ。

【55】【54】と対になるイメージ。凶暴な面を内に潜めている。

【56】子供時代のカイネ。まだテュランに侵食されていない時期か。

【57】この段階では"ハルア"と呼ばれていた、7号の初期設定。資料には「ニーアとカイネの良きサポート役」とある。

【58】骸骨というよりは、ゆで卵を連想させる7号の頭部のスケッチ。

CONCEPT WORKS 80 FILES

【59】

✣ハルア

【60】

【61】

【63】✣ニーア(21歳)

【62】✣ニーア(38～44歳)

【64】✣ニーア(16歳)

【65】✣魔王

COMMENTARY

【59】当初はハルアが仲間になる(そして7号になる)予定だったらしい。

【60】エミールはこのハルアから派生して生まれたキャラクターなのだろう。

【61】ぴっちりシャツにネックチーフ……？　かなりオシャレな服装を身につけているニーア(『ニーア ゲシュタルト』)の初期設定画。

【62】ニーア(『ニーア ゲシュタルト』)の顔スケッチ。長髪を後ろに流し、険しい表情。

【63】青年時代のニーアの顔スケッチ。

【64】少年時代のニーアのスケッチ。特徴的な髪型や衣装など、完成稿に近づいている時のものだ。

【65】【60】のハルアなどと同時期に描かれている「魔王」のスケッチ。

初期企画案

【66】

【67】

【69】

【68】

【70】

企画書　COMMENTARY

【66】～【70】「ニーア・プロジェクト」の初期に制作された企画書。当初の「愛」「崩壊した世界」「ワードシステム」といったキーワードは『ニーア　ゲシュタルト』と『ニーア　レプリカント』に至るまで受け継がれている。

【71】13冊の魔法書の中に、既に「白の書」が存在していたことがわかる。

【72】「崖の村」「神話の森」などが見える世界地図。基本的な設定は当初から固まっていたようだ。

キャラクターイメージ

【73】

【74】

【75】

【71】

【72】

COMMENTARY

【73】「終末の書」の力を得て戦う「ニーア」。妹を不治の病から救うため、というコンセプトはこの時から存在している

【74】半身をマモノに侵食され、ニーアを守るために自らを封印する「カイネ」。「剣の書」を持つという設定だった。

【75】少年期の「ニーア」

【76】「魔の書」を操る人豚姿の魔術師「ハルア」。本来はまだ幼い少女であったが、魔力を得る代償として、このような姿になった。

【76】

エネミーイメージ COMMENTARY

【77】「ハンプティ・ダンプティ」。第八の本「斧の書」。

【78】「ヘンゼル」。第三の本「幻の書」。もう1体の巨人「グレーテル」との連係攻撃を得意とする設定は、製品版と同様である。

【79】「ドロシー」。笑顔で近づき、子供の魂を食らう、第十二の本「杖の書」。

【77】 【78】 【79】

CONCEPT WORKS 80 FILES

イメージイラスト COMMENTARY

【80】『「終末の書」を使いし者には、肉体には最悪の激痛が、精神には漆黒の闇が訪れるだろう。それでも尚、最愛の人の為にそのチカラを望むのであれば、世界を変える程のチカラをその手に与えよう。たとえそれが全てを終末に導くチカラだとしても。」

【80】

3 FILES PROJECT"GESTALT" OUTLINE

「ゲシュタルト計画」設定資料

ゲームを終えてなお深まる、「ゲシュタルト計画」の謎。
その裏設定を、3つの公式資料から読み解く。

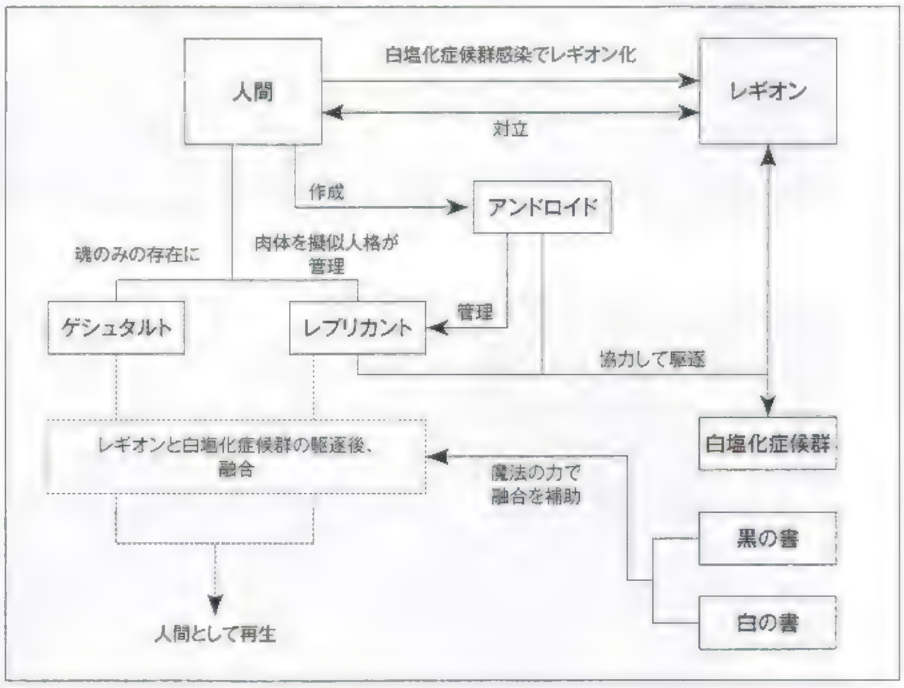
1 概要図から見る「ゲシュタルト計画」の骨子

謎の奇病「白塩化症候群」の流行により、種としての絶滅の危機に瀕した人類が、その存亡を賭して進めた「ゲシュタルト計画」。資料によると、その骨子は右の概要図のとおりとなる。具体的には、白塩化症候群の感染源となった粒子「魔素」すら利用し、人間の魂を抽出する「ゲシュタルト化」の技術を確立。魂が抜き出された肉体はデータとして保存され、そのコピーたる肉体を疑似人格「レプリカント」に管理させつつ、奇病根絶に当たらせる、という内容だった。

概要図補足

・ゲシュタルト……白塩化症候群への感染を回避する目的で、人間の魂を魔法によって抽出した存在。太陽の光に弱くなる、といった不具合も発生する。
・レプリカント……魂がゲシュタルト化して抜け殻となった肉体に、魔法で擬似人格を植え付けた存在。主体的な意思は持たず、生殖能力もない。
・アンドロイド……レプリカントを管理する目的で作り出された機械人形。レプリカントにレギオンや白塩化症候群の駆逐をさせ、すべてが完了した段階で「魂(ゲシュタルト)を(レプリカントとして用意された)肉体へ戻す」計画を実行するよう、プログラムされている。
・レギオン……白塩化症候群に感染し、凶暴性と残虐性を増した元・人間。病気の影響で表皮は白く塩化し、知能も低下しているが、運動能力は向上している。

✣資料1:「ゲシュタルト計画」概要図



2 「ゲシュタルト計画」発動の経緯とその変遷

ここでは膨大な設定資料のなかから、「ゲシュタルト計画」に関連する事件や出来事を、年表という形でまとめた。一読すればこの計画がどのような経緯で発動・実践され、ゲームで語られる顛末へと至るのか、理解できるはずだ。なお、いくつかのキーワードについては編集部による推察や私見も交えつつ、詳細に解説している。

✣資料2:「ゲシュタルト計画」関連事項年表

西暦	事件/出来事	詳細
2003	■6月12日 謎の巨人と紅い竜が出現 【6.12】事件勃発	・2003年6月12日15時頃。新宿に突如巨大な白い像(以下「巨人」と呼称)が出現 ・同時刻に紅の竜のような生命体(以下「竜」と呼称)が現れ巨人と竜は交戦。その攻撃原理・効用ともに不明 ・竜と巨人に対する攻撃方法について、自衛隊内で緊急検討。内閣に緊急対策室が設立 ・同日16時頃。竜との交戦中、巨人崩壊。なお、巨人からは質量が観測されず、崩壊時も地上への被害は比較的軽微 ・巨人崩壊直後、「航空自衛隊 第6航空団 第303飛行隊:スカーフェイス機」が竜を撃墜。竜の亡骸は政府により秘密裏に研究施設へ ・以降、この事件は【6.12】と呼称される。事件による死者数56名、重軽傷者数320名、被害による経済的損失600億円以上 ・【6.12】の不可解な事象には緘口令が敷かれるも、すぐにネットなどを媒体に情報が拡散。テロや他国の陰謀説が渦巻き、大混乱に
	■9月 首脳会議開催	・事件より3ヵ月後に、【6.12】について話し合われる首脳会議が開催(参加国は日本、アメリカ、中国、ロシア) ・アメリカはテロと認知し、仮想敵国への強硬姿勢を示す(日本政府は大幅な軍事費用拡大の考えを示唆)
	■12月 奇病感染者出現	・日本・東京都新宿区にて、全身が徐々に白く塩化する原因不明の奇病が発生。致死率100% ・奇病に関する研究開始(当初は特定の条件下でしか発病しない極めて稀な病と考えられ、楽観視される)
2004	■2月 奇病による死者が爆発的に増加	・奇病の感染者が増大。感染者は特に、新宿に集中
	■4月 奇病で性格が凶暴化した人間が出現	・感染者のなかから、性格が凶暴化する者が出現。死者と凶暴化した人間が新宿に集まり、機能的に新宿が空洞化 ・日本、世界各国から病気の究明を迫られる
	■5月 凶暴化した人間が新宿に蔓延	・新宿での感染者がますます増大。研究により、感染者は「凶暴化する人間」と「死亡する人間」がいることが判明
	■6月 奇病を「白塩化症候群」と命名	・2003年12月より研究していた医師グループが発表。「凶暴化」「死亡」についての原因は不明であるが、同一の病であることが認知される ・都庁が移転。同時に、永田町と皇居の移転が提言されるも、宮内庁はこれを拒否 ・永田町は議席が埋まらなくなるも、残留を発表
	■7月 新宿が危機レベル4に制定	・新宿区の危機レベルが最高に達し、交機関の停止や、道路の簡易封鎖が進む
	■9月 「新宿封鎖計画」発表	・日本政府、感染経路の報告を受け、一時、新宿を物理的に封鎖することを発表 ・人道主義からの反対と反デモを受ける。当初、新聞調査による世論は反対意見が多数(ただし、ネット上では賛成意見が多数) ・新宿でさる重要人物が凶暴化した白塩化症候群の暴徒に襲撃され死亡。マスコミがあおりたて、世論は一斉に新宿区の封鎖賛成へ傾く

KEYWORD

●「巨人と竜」

2003年6月に前触れなく東京・新宿へと出現した、質量を持たない「巨人」と「紅き竜」。人々が騒然とするなか、壮絶な戦いを繰り広げた両者は、突如巨人が崩壊を始めたことで、紅き竜の勝利に終わる。その竜を自衛隊の「スカーフェイス機」が爆撃・撃墜し、惨事の拡大は防がれたかのように見えた。しかし、この竜の亡骸が撒き散らした未知の粒子(後に「魔素」と呼称される)が、白塩化症候群発病の原因となる。なお、記録には「竜の背中に人間の青年が騎乗していた」との記述もあるが、詳細は定かではない。

●「白塩化症候群」

竜の死体より検出された「魔素」と呼ばれる粒子を吸引することで発病する病。発病者の皮膚は白く塩化し、数日〜数週間で死へと至る。なお、感染者のなかには死を免れるものの、凶暴性・残虐性が極度に肥大する者も出現。病に感染していない人間を襲うようになる(凶暴化した者は「レギオン」と呼称される)。種の存亡が危うくなった人類は、この病の根絶と、レギオンの殲滅を余儀なくされる。

	■10月 「新宿封鎖計画」実行 「エリコの壁」の設置	・新宿周辺に巨大な壁を設置し、物理的に封鎖。後にこの壁は「エリコの壁」と呼ばれるように ・白塩化症候群で凶暴化した人間の鎮圧続行の声明が出される（反対デモが各国で勃発。世界的に日本政府を非難する声が起こる）
	■12月 壁の内側の最後の映像が流出	・新宿区内へ意図的に残った報道関係者からの通信が、とある映像を最後に途切れる ・映像は白い大きな生物が現れた辺りで悲鳴と共に途切れる。映像は放映されず（ただしネット上では流出）
2005	■12月 「白塩化症候群」の感染、一時沈静化	・自衛隊、自警団による凶暴化した人間の駆逐が続く。凶暴化した人間、減少傾向に ・日本政府、白塩化症候群の感染は一時的に沈静化したと発表（病に関する研究は引き続き継続）
2006	■5月 「白塩化症候群」に関する事実が判明	・白塩化症候群の症状発症時に「死ぬ」か「凶暴化する」かは、遺伝子レベルで決定する、との研究結果が政府へ提出される （一部染色体に軽度の異常を持っていた人が凶暴化する可能性が高いという見解） ・結果の発表は行われずに、更なる調査が秘密裏に進められる（この研究結果はデータの捏造による誤りと後に判明）
	■某月 「竜」の亡骸を持つ研究所襲撃事件	・竜の亡骸を狙った襲撃事件が勃発。警備隊、警察、自衛隊によって抑えられる ・竜の亡骸は守られるも、事件の裏には宗教団体や北米の存在が噂される。この事件以後、自衛隊の行動が過激化傾向に
2007	■10月 新宿の衛星写真に異変	・新宿の画像に不可思議な黒点が写る（報告されるも重要視されず、報道などもとくになし）
2008	■2月 「エリコの壁」崩壊 「レギオン」と「レッドアイ」の存在を確認 自衛隊による「レギオン駆逐作戦」開始	・新宿のエリコの壁が内側から破壊される（破壊時には【6.12】の巨人が発していた音と同様のものが鳴り響いたことを確認） ・エリコの壁の内側から、大量の白い凶暴な化け物（以下「レギオン」と呼称）が出現。人々を無造作に襲いだし、殺戮を繰り返す ・レギオンを秩序立てて率いる、赤い目の化け物（以下「レッドアイ」と呼称）が目撃される ・自衛隊がレギオンとレッドアイを対象に「レギオン駆逐作戦」を展開 ・レッドアイによる指揮により、レギオンが組織化しており、作戦は困難を極める
	■5月 「白塩化症候群」が再び広まる	・東京（新宿）を中心に、関東圏へと感染拡大
	■8月 「竜」の研究所が密かに移転	・竜の亡骸を研究する機関の研究所が、密かに日本から移転。移転先は公表されない（アメリカとする説が一般的）
	■9月 政府機関と皇居が九州に移転	・政府機関、皇居ともに東京を離れることに決定。移転先は被害の少ない九州
	■10月 日本・本州全土が戦場化	・病による死亡者、およびレギオン化する人間が増加。レギオンと自衛隊との戦闘で本州は混乱し、内戦状態に ・九州、北海道へ逃亡する者が増加。国外へ逃亡しようにも、日本からの入国者拒否対策が実施される事態に ・混乱に乗じ、犯罪が多発。海外からの干渉も日に日に激しくなり、日本政府は困窮状態に ・アメリカから軍事協定の話が持ち上がるが、内容は日本にとって非常に不利なものに（他国は反対を提唱）
2009	■1月 「日米共同戦線宣言」発表	・物資や軍備に不安を感じた日本政府は、アメリカと共同戦線を張ることに決定 ・アメリカはレギオンの死体、および捕獲者を持ち帰り、軍事利用する目的で戦線参加 ・米軍が日本に上陸。自衛隊と協力し、対レギオン戦線を拡大。人間側が優勢に
	■3月 「新宿壊滅作戦」決行	・新宿から無尽蔵に湧き出るレギオンへの対策として、「新宿壊滅作戦」が決行 ・新宿への一斉砲撃が行われるも、レギオンの数の減少は極めて微少 ・アメリカではレギオンの研究が進められていたが、有効な対抗手段は不透明
	■4月 新宿への核攻撃が決定	・アメリカ、日本政府へ新宿の核攻撃作戦を提案。検討の結果、核攻撃が決定 ・核攻撃作戦発表。国内では賛否両論が巻き起こるも、国際世論は賛成の風向き
	■8月 新宿を中心に核が投下	・8月6日、新宿への核攻撃作戦が実行される。図らずも日付までが同じとなり、「ヒロシマの悲劇再び」と呼ばれるように ・新宿を皮切りに、核による攻撃が本格化。日本全土が焦土となっていく ・新宿は壊滅。「グラウンド・ゼロ」と呼ばれるように
	■11月 日本国内から、 すべての「レギオン」の消滅が確認	・科学的検証をはじめとする、さまざまな手段による確認作業の結果、すべてのレギオンの消滅が確認
2010	■2月 中国に「レギオン化」した人間が出現	・中国にレギオンが出現。凶暴になった人間が人々を襲う事件が発生（日本国外で初）
	■3月 世界中で「白塩化症候群」が発症開始	・世界中で白塩化症候群の発病が確認される。研究が各国で次々と進められるように
	■4月 「レッドアイ」の生存が確認	・世界中で「死」と「レギオン化」が広まり、世界規模で混乱が加速 ・死滅したと思われていたレッドアイの生存も確認
	■[illegible]月 「竜」の研究から「多元世界説」立証	・秘密裏に進んでいた竜の亡骸の研究により、この世界とは空間を別にして存在する、異世界の存在を裏付けた「多元世界説」が立証 ・別世界からの端末干渉の研究が進んだ結果、本来この世界には存在し得なかった粒子が発見される ・その粒子は【6.12】の巨人が崩壊した際の体の粒子と判明。以後、この粒子は「魔素」と呼称 ・白塩化症候群の原因は、この魔素であるとの研究結果が発表 ・魔素による白塩化は、熱核攻撃などにおける物理的攻撃手段での消滅は不可能と判明 （皮肉なことに、核攻撃による衝撃で全世界に魔素が拡散し、世界規模で白塩化症候群が広まることに） ・病の感染経路は体液や排泄物からと判明。感染源となる魔素は咳や唾にも含まれるため、空気感染と同等の扱いに ・魔素の発見により、さまざまな分野のテクノロジーにブレイクスルーが発生 ・多元世界の研究が進み、これまで仮説であった「多元世界すべてでエネルギーは保存される」という説が立証
2011	■10月 「研究所襲撃事件」勃発	・竜の亡骸を運び込んだとされる研究所が襲撃を受ける。犯人不明。研究所は壊滅的状態に ・竜の亡骸はなくなっており、事件の裏には宗教団体や北米の存在が噂される（あくまで推測レベル） ・結局報道もうやむやとなり、事件に関する情報は完全に報道されなくなる。
2014	■3月 「ゲシュタルト計画」始動	・白塩化症候群の感染を防ぐため、「ゲシュタルト計画」が始動。人間の魂を抜き出す「ゲシュタルト化」技術の研究が進む ・ゲシュタルト化の人体実験が成功。同時期、ゲシュタルト化した人間を元の体に戻す実験も成功する
	■5月 「魔法」についての研究が進む	・魔素を通じ、多元世界からのエネルギーを搾取し、「無より有を生み出す技術」が確立。以後、この技術は「魔法」と呼称 （ただし、魔法を使用できるのは竜の培養組織を有したことで、多元世界を分ける壁を越える力を得たゲシュタルトのみ）
	■11月 「魔法」による「レギオン壊滅作戦」実行	・ゲシュタルトのなかから、特に魔法の使用に秀でた者を訓練。レギオンとの戦闘を試みる実験を開始するも、作戦はほぼ失敗 ・作戦に参加したゲシュタルトたちが、自我の呵責に耐え切れず精神崩壊 （レギオンが元人間で、魂への干渉を受けた自分達と境遇が似ているため、と考えられる）

KEYWORD

「エリコの壁」

白塩化症候群の感染者の温床と化した新宿を物理的に封鎖するために作り出された巨大な壁。ヘブライ聖書に登場する、「エリコ」という街を囲む堅牢な城壁が名の由来と推察される。聖書内ではこの壁は、主の言葉に従ったイスラエルの民が「契約の箱」を担いで7日の間城壁周辺を廻り、角笛を吹くことで崩壊したといわれる。新宿に作られたこの壁は、崩壊を見越して作られたのか、名は偶然の一致なのか、定かではない。

「レギオン」

白塩化症候群感染による死を免れた者は、凶暴性・残虐性が肥大し、身体能力が向上。その代償として知性を失い、未感染の人間を襲うようになった。「レギオン」と呼ばれる彼らに襲われた人間は、白塩化症候群へと感染して死を迎えるか、新たなレギオンと化すことに。こうして病の罹患者を増やし続け、世界を崩壊へ導くことがレギオンの存在意義と推測される。レギオンは症状が進むと、外見が人型から逸脱し始め、場合によっては非常に巨大な個体となる者もいるようだ。なお、白塩化症候群には「異世界の神の呪い」という裏設定が存在。神の呪いに抗しきれず、「世界を無に帰せ」という命令に身を任せた者は、契約の証としてレギオン化。命令に背いた者は白塩化して死亡する設定になっている。異世界の神といえば『ドラッグ オン ドラグーン（以下 DOD）』に登場した「神」を想像してしまうが……。

「レッドアイ」

魔素の汚染度が高い一部の人間は、知性を残したままレギオン化。意思を持たない大勢のレギオンを統制し、未感染の人間をより効率的に襲撃していった。これらのレギオンは真紅の瞳を有することから、「レッドアイ」と呼ばれ、畏怖の対象に。なお、レッドアイ化する者は、それだけ異世界の神からの干渉度が高く、世界の滅亡を望む神との契約に前向きな性格である、という裏設定も存在。ちなみに『DOD』に登場した、神の力の具現者である「マナ」や、彼女に従う「帝国兵」たちも真紅の瞳をしていた。

「多元世界説」

竜の死骸の研究により、この世界とは次元を異にする「多元世界」の存在が実証された。研究の過程で白塩化症候群の感染源となる魔素と呼ばれる未知の粒子が発見。さらに、魔素の利用で「魔法」が使用可能となる事実まで判明する。これにより、皮肉にも人類の文明は大きなブレイクスルーを迎えることに。

「ゲシュタルト」

魔法の利用により、人間の肉体から魂を抽出する技術が確立。抽出された魂は「ゲシュタルト」と呼ばれ、白塩化症候群へ感染しなくなることが確認される。後に、ゲシュタルト化してある程度時間が経過すると、知性や自我をほぼ失って「崩壊体」になることが判明するが、この欠陥は後に改善。当初は肉体を長期保存できるだけの財産を持つ、富裕層しかその恩恵は受けられなかった。また、「魂の抽出」に抵抗感を覚える者も多く存在した。

3 FILES PROJECT"GESTALT" OUTLINE

2015	■某月　「ゲシュタルト化」普及せず	・ゲシュタルト化の技術は人間から忌み嫌われており、定着は進まず ・研究自体は進んでおり、ゲシュタルト化した魂の肉体が失われてしまった場合の打開策を検討する段階に
2016	■2月　「ルシフェラーゼ」が完成	・白塩化症候群の進行を遅らせる薬品「ルシフェラーゼ」が完成。
	■5月　「ルシフェラーゼ軍」が結成	・選りすぐりの人間を集めてルシフェラーゼを投与。それらの人間を組織化し、軍隊を結成 ・軍隊はレギオン駆逐のための作戦を決行し、成功を収める。以後、この動きは全世界へと波及 ・レギオンの殲滅を目的とした「第1次十字軍」をブラジルへと派遣。レギオンとの壮絶な戦闘の末、全滅
	■12月　「ハーメルン機関」発足	・ルシフェラーゼの効果が若年層ほど高いことが判明。身体能力の高い子どもへ優先的に投与し、軍属を促すように ・従軍者をほぼ10代の若者で構成した「第5次十字軍」が組織される ・身体能力の高い子どもを世界中からスカウトし、戦闘機械として育てる国際組織「ハーメルン機関」が設立
2018	■「国立兵器研究所」設立	・国際組織ハーメルン機関に対し、日本国政府内でも軍事力強化の声が上がる ・魔素の基本研究と兵器への転用実験を行う「国立兵器研究所」が設立（人体実験による強化人間の製造が基本目的） ・研究所の存在は機密事項に。政府内でのコードネームは「ムラサキ」
2019	■「レギオン」と「十字軍」の戦い、イタチゴッコ化	・レギオンと十字軍の戦いが膠着。イタチゴッコと化し、ある一定以上の効果は見込めないように （ただし、それ以上の打開策もなく、十字軍は引き続き派遣され続ける） ・子どもが多い国ほどハーメルン機関内での発言力が増す傾向に ・日本は経済的に弱体化しており、生き延びた人の多くは九州を中心に生活
2023	■貧富の差の拡大による世界恐慌に突入	・度重なるレギオンとの戦いなどで世界全体の貧富の差が広がり、世界的な恐慌時代に突入（世界中にスラムが拡大）
2025	■1月　「レプリカント化」の技術が確立	・ゲシュタルト化した人間に「器」を用意し、その器にゲシュタルトが入り込むことが成功 ・ゲシュタルト化した人間の肉体から採取した情報を元に作られるその器を「レプリカント」と呼称 ・レプリカント化に関する技術は、「ゲシュタルト計画」の一環として研究が進められていた
2026	■6月　「国立兵器研究所」で新型兵器暴走事故	・国立兵器研究所で作られていた「実験兵器6号」が暴走。急遽「実験兵器7号」による封印作戦が実行 ・魔素による人体実験の危険性が判明し、研究は頓挫。研究所自体も大幅に縮小される
2030	■「レギオン」のリーダー「レッドアイ」全滅	・第13次十字軍の隊長が、エルサレムにてレギオンの統率者であるレッドアイの最後の1匹を殺害 ・知性を持つレッドアイの全滅で、レギオンの行動は統制が取れなくなる ・十字軍の隊長はレッドアイとの戦闘時の傷が元で死亡
2031	■「白塩化症候群」、さらに蔓延	・レッドアイの全滅によりレギオンの物理的な脅威は排除。ただし、白塩化症候群は相変わらず世界中で蔓延
2032	■2月　「レプリカント化」の技術が一般に公開	・ゲシュタルト化とレプリカント化の技術が対になって一般人へ公開（一部の上流階級はすでにゲシュタルト化して保護中）
	■3月　「ゲシュタルト計画」最終段階へ	・多くの人間がゲシュタルト化を前向きにとらえるようになる。 ・世界中の人間をゲシュタルト化し、そのレプリカントを創生。それを半永久的に繰り返し続ける「レプリカントシステム」を構築 ・レプリカントの無意識下へ、レギオンの討伐とレプリカントシステムの継続を活動目的として植えつけることに成功 ・ゲシュタルト計画、最終段階へ移行。レプリカントにレギオン討伐を任せ、世界が病の危険から脱するまでゲシュタルトは眠りにつく ・レプリカントシステムの管理者として、半永久的に動き続ける「アンドロイド」を世界各地に配置 ・レプリカントは病の元である魔素を集めることをアンドロイドに指示される。集めた魔素はアンドロイドの司祭の元、「祭」と呼ばれる儀式で異世界へ放出 ・莫大な予算がかかるため、この時点でゲシュタルト化できるのは一部の上流階級の人間のみ
2033	■「黒の書計画」が開始	・多元世界の技術により、本のような器にゲシュタルトを組み込むことに成功。「黒の書」や「白の書」をはじめ、13冊の「封印の書」が作られる ・黒の書と白の書を同時に起動させることで生まれる膨大なエネルギーを利用し、ゲシュタルトを各々のレプリカントへ強制的に戻す「黒の書計画」が立案 ・世界からレギオンと白塩化症候群を駆逐後、このシステムを利用して、ゲシュタルトがレプリカントへと戻ることを画策
2049 2053	■ニーア（父）とヨナが「ゲシュタルト化」 （『ニーア ゲシュタルト』） ■ニーア（兄）とヨナが「ゲシュタルト化」 （『ニーア レプリカント』）	・ゲシュタルト化した魂は、一定時間の経過で、高確率で自我を失い凶暴化（以下「崩壊体」と呼称）。さらに一定時間経過後、確実に死に至ることが発覚 ・解析の結果、ゲシュタルトの自我を安定させるにはゲシュタルト化してなお安定する個体の魔素を抽出する必要があることが判明 ・世界浄化機関は、安定個体を探すために貧しい人間たちへ「黒の書」の特殊なクローンを供給。ゲシュタルトを増産し、崩壊体にならない個体を探す （計画の実施は「ハーメルン機関」が担当） ・貧しく生活していたニーアは、妹（娘）のヨナの病を治せると騙され実験へ参加。だが、周囲が次々と崩壊体と変化する様を見て実験の危険性に気づき、ハーメルン機関の施設から逃亡 ・ニーアとヨナ、逃亡中に新宿のスーパーマーケットで崩壊体に襲われる。ニーア、状況を打開するために敢えて自らゲシュタルト化することを選択 ・ニーア、自我を持ったままゲシュタルト化することに成功 ・ヨナも事故からゲシュタルト化し、すぐに崩壊体化への進行を開始 ・ハーメルン機関がニーアに接触。「ヨナを凍結すれば1000年後には病が消え去る世界になる」と説得。ヨナを無料で1000年間コールドスリープさせる代わりに、ニーアの魔素（ゲシュタルト化しても自我を保てる魔素）の提供を要求 ・ニーア、世界浄化機関からの取引に応じ、「オリジナル・ゲシュタルト」として魔素を提供することに
2764	■「レプリカント」たちに意思が萌芽	・システムの継続と魔素の回収を続けていたレプリカントたちへ、徐々に意思が芽生える ・最初は子供のような意思であったが、急速に発達し、大人の人間に近い考え方をするように
3000前後	■「レプリカント」たちが文化を形成	・ほとんどのレプリカントが意思を獲得。元であるゲシュタルトの人格は関係なく、環境の影響を受けて成長するように ・住んでいる土地ごとに異なる、文化や文明が急速に発展（中世の頃より少し進んだ程度で、基本的には昔の遺物に寄り添って生活）

KEYWORD

●「ルシフェラーゼ」
「白塩化症候群」の発病を予防する薬品。若年層ほどその効果が高いとされ、投薬された多くの若者が「十字軍」と呼ばれる対レギオン部隊へ組み込まれるように。じつは、この薬品でも白塩化症候群の発病を完全に抑制することは不可能で、「発病を遅らせる」だけのものでしかなかったが、国連やその実務組織である「ハーメルン機関」はその事実を隠蔽していた。

●「ハーメルン機関」
身体能力の高い若者を発掘し、幼い頃から戦闘訓練を施して、対レギオン戦のスペシャリストへ育てることを目的に設立された。ゲシュタルト計画を推進する「世界浄化機関」ともども、国連の関連組織となってはいるが、複数の巨大企業が出資しているなど、その背景に謎は多い。設立直後は存在自体を機密事項とされていたが、対レギオン戦線の拡大とともにその存在は明るみになっていった。

●「国立兵器研究所」
国連での発言権がほぼ皆無となった日本が、独自の軍事力強化を目的に立ち上げた研究機関。魔法を使ってレギオンと戦う兵器を作り出すため、非合法で度重なる人体実験を重ねていた。この施設で育てられ、魔法の力を植えつけられたのが、エミールやハルアをはじめとする「実験兵器」たちだ。

●「レプリカントシステム」
ゲシュタルト化した人間の肉体から採取したデータを元に、その人間とまったく同じ機能を持つ「レプリカント」と呼ばれる器を生成。魔法によって生み出した疑似人格にその器を管理させるシステム。ゲシュタルトがこのレプリカントに入ると、元の人間に戻れる。当初、レプリカントを管理する疑似人格に主体的な意思はなかった。だが、「死亡してはゲシュタルトのデータを引き出し、再び復活する」という輪廻の輪のなかで、突如、自我が萌芽したとみられている。なお、レプリカントを蝕む「黒文病」は、データのコピー元であるゲシュタルトが「崩壊体」へと変貌することで発病する想定外のエラー。

●「ゲシュタルト計画」
世界浄化機関を中心に推進された、さまざまな計画の総称。全人類をゲシュタルト化し、レプリカントによって白塩化症候群やレギオンを駆逐。その後、すべてのゲシュタルトをレプリカントへ回帰させることで、ヒトという種を残すことが計画の骨子となっていた。

●「黒の書計画」
ゲシュタルト計画の一環。魔法による技術で用意された書物のような器にゲシュタルトを組み込み、13冊の「封印の書」を作成。そのうちとくに優れた力を持つ「黒の書」と「白の書」を同時起動することで発生する膨大な魔法エネルギーを利用することで、レプリカントの器へゲシュタルトを強制的に回帰させるシステム。レプリカントを管理するアンドロイドには、この計画を推進するプログラムが組み込まれている。

3276	■「レッドアイ」が復活	・レプリカントたちによる世界の浄化が進行。レギオンが大幅に減少してきたころ、1人の若いレプリカントが禁断の地「エルサレム」へ浸入 ・若者の目的は「死んだ恋人（レプリカント）を蘇らせること」。彼が望むと最後のレッドアイの亡骸である白い繭のような塊から、突如恋人が復活 ・蘇った恋人は赤い目をしており、自我はほぼなく、圧倒的な力で若者をその場で虐殺。以後、新たなレッドアイとしてレギオンを統治
3287	■「レギオン」の壊滅	・新たなレッドアイの復活で、レギオンの脅威も復活。レプリカントたちが守ってきた世界が滅びに瀕する ・あるアンドロイドと4人のレプリカントがレッドアイに戦いを挑み、これを撃破。すべてのレギオンを殲滅して魔素を異世界へと還元。世界の浄化が確認される
3288	■ゲシュタルト化した人々が目を覚まし出す	・世界の浄化を受け、ゲシュタルトたちが覚醒。しかし、自我を得ていたレプリカントたちは彼らを「マモノ」と呼称し、己の肉体を奪う存在として敵視 ・レプリカントとゲシュタルトによる戦いが始まる（アンドロイドの支配力が強い一部の土地では、ゲシュタルトを受け入れることが啓示され、無事に人間に戻る者も）
3300前後	■レプリカントとゲシュタルトの争い、本格化	・ゲシュタルト達はレプリカントの体に戻るため、黒の書計画による「復活の儀式」を目指す ・そんな中、ニーアの魔素を取り込んだにも関わらず、凶暴化して崩壊体となるゲシュタルトが出現し始める ・このころ、1000年以上魔素を供給し続けていたゲシュタルト・ニーアは、このままではヨナが復活しないという事実に気付き始める
3361 3465	■レプリカント・ニーア（父）が白の書を手に入れる ■レプリカント・ニーア（兄）が白の書を手に入れる	・ゲシュタルト・ニーア、ヨナをレプリカントの肉体へ戻すため、オリジナルの黒の書を入手 ・「アンドロイド」であるデボルとポポル、「世界浄化機関」によるプログラムのとおり、ゲシュタルト・ニーアをゲシュタルトの救世主と認定。動きを補佐するように ・デボルとポポルの導きにより、「レプリカント・ニーア」が白の書を入手。デボルとポポルは彼に「封印されし言葉」を集めさせ、黒の書と融合させることで黒の書計画を実現させようとする ・ゲシュタルト・ニーアは既に黒の書計画を信じておらず、レプリカント・ヨナを強奪。ゲシュタルト・ヨナをレプリカントへと戻し、自身もレプリカント・ニーアの肉体へと戻ることを画策 ・「魔王の城」で、レプリカント・ニーアとゲシュタルト・ニーアが相対。レプリカント・ニーアがゲシュタルト・ニーアを倒し、ゲシュタルト・ヨナも自らの意思で消滅したため、レプリカント・ヨナが意識を取り戻す ・オリジナル・ゲシュタルトであるゲシュタルト・ニーアの死亡により、ゲシュタルト計画は頓挫。人類は滅ぶことを余儀なくされる

KEYWORD

❶「崩壊体」

ゲシュタルト化した魂は一定期間の経過で精神が崩壊し、暴走。崩壊体となり、レプリカントを襲うようになる。この崩壊体化を止めるには、ゲシュタルト化してなお自我を保てる「オリジナル・ゲシュタルト」の魔素を取り込み続ける必要があった。後に、世界浄化機関の策により、ニーアがこの特異な魔素を所持していることが判明。ニーアは崩壊体化が進むヨナを守るため、世界浄化機関からいわれるがままに、自らの魔素をゲシュタルト達へ供給する。しかし、それから1000年が経過してもヨナが救われる気配がないことから、彼は計画の偽証に気づき、独自行動をとり始めた。同じ頃、ニーアの魔素を取り込み続けてきたゲシュタルトたちも崩壊体化を始めるという、ゲシュタルト計画では想定されていないエラーが発生する。デボルやポポルは、ニーアの思想の変化がゲシュタルトの崩壊体化を促進させたと推測。「黒の書計画」の発動を早め、ゲシュタルトとレプリカントの融合を急ぐ。だが、このエラーは一説によると、ゲシュタルト計画を担当したプログラマーの作為的ミスだったようだ（彼はレプリカントこそが世界を統治すべきと考えていた）。

✣資料3：ある新聞記者の取材メモ

2053年 8月 3日　曇り

ちょっと雲行きが怪しくなってきた。脱出出来ない場合に備えてこれまでの経緯を整理しておく。
「ゲシュタルト計画」というキーワードを知ったのは8年前（2045年）。白塩化症候群に関するなんらかの研究であることまでは政府内の知人から聞いていたが、そこから先の情報が一切不明の計画だった。
ただ「金持ちだけが使える治療方法がある」という噂話だけは伝わってきていた。その治療方法が「ゲシュタルト計画」になんらかの関係があるとアタリを付けた自分は、そこから地道な調査を実行した。

最初に興味を持ったのは「ゲシュタルト計画」自体に自衛隊が絡んでいるという部分だった。レギオン法で増大した予算の使用用途が非公開になっているために定かではないが、複数の企業からの納入記録を辿ったところ、20年ほど前から特殊な技術を使った新兵器を使用しているところまでは判明した。50年前に落下した巨人から得られた技術という話だが、関係者の多くが死亡しているために詳細までは調べることが出来なかったが。

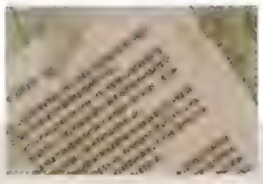
そうやって自衛隊の新兵器開発ルートを調べていくうちに、意外なところに辿り着いた。
それは10年ほど前から実施されている政府の救済支援策に含まれる「生活再建プログラム」だった。あのラジオでやっている下品な音楽のやつだ。そのプログラム担当者と自衛隊との間に資材の納品記録が残っていたのだ。最初は自衛隊からの物資供給だと思っていたが、実はその逆で生活再建プログラム側から自衛隊に「何か」が納品されているらしい。書類には建築資材と記載されていたが、厳重に監視されたトレイラーで運ばれていたところを見ると何か特別なモノに違いない。
生活再建プログラムの実体を調べるため、知人のライター飯塚氏と共にプログラムに応募した。もちろん職業は伏せた上で。リサーチと呼ばれる数回の面接も違和感があったが、一番不可思議だったのは健康診断だった。健康診断は任意だったのだが、それを受ける、受けないでグループ分けをされていたのだ。経済支援を受けるのに健康診断で対象を分別する理由は何だ?
とりあえずプログラムに出てくることを調べるために健康診断を受けることにした。

健康診断を受けた自分達は30人程のグループに分けられた。大人から老人、子供まで居る。共通点は基本的に貧しいこと。そして親類が居ないこと。（※自分と飯塚は詐称していた。）
その後、バスに乗せられてやってきたのは新宿の区民センターだった。午前中に会議室に入れられ、不思議な本を一冊ずつ渡されて案内を待つように言われる。だが、その日は結局何の案内もないまま一日が終わってしまう。文句を言う人間も居たが、みんな疲れ切っているせいか会議室にそのまま泊まることになった。
事件が起きたのは深夜だった。薄暗い会議室の中で真っ黒なバケモノが襲ってきて、グループの人を殺し始めたのだ。訳のわからないまま全員区民センターから逃げ出した。その夜はみんなで廃墟のビルで夜を過ごすことになってしまう。

プログラムの担当者も現れないため、明るくなってから中野の方に向かおうという話になった。青梅街道を西に行くと中野坂上のあたりで巨大な壁が現れる。どうやらエリコの壁の一部を利用した新しい封鎖地区のようだった。
自分達は閉じ込められたのだ。だが何のために?　まだ答えはわからない。
一応持ってきた謎の本には何も記されていない。同行していた飯塚は昨日食料を取りに行くと行ったまま戻ってこない。寒い。塩が降っているが、まるで雪のようだ。もしこのメモを誰かが見る時は、自分が死んだ時なのだろう。その時は読んだ人にこの事件の真相を明らかにしてほしいと思っている。

白本奈緒

記録



氏名：白本奈緒
職業：新聞記者
場所：OG選抜試験会場（新宿）
備考：本人が所有していたメモを画像化。特秘事項に触れているため、遺族には渡さず回収。遺体は焼却処分。

3 「ゲシュタルト計画」の失敗と世界の今後

不安定な要素を幾つか内包しつつも、滞りなく進行していたかに見えた「ゲシュタルト計画」。だが、「ゲシュタルトの崩壊体化」という致命的な欠陥と、「レプリカントの意思の獲得」という偶然の産物が、計画の失敗を決定づけた。「オリジナル・ゲシュタルト」であるゲシュタルト・ニーアが死んだことで、すべての「ゲシュタルト」は崩壊体へ変貌し、死ぬことを余儀なくされる。結果、生殖機能を持たず、肉体の再生にはゲシュタルトのデータをコピーする必要がある「レプリカント」も、現在の世代で系譜が途絶えることが確定した。ゲシュタルト・ニーアを討ったレプリカント・ニーアに、自らが世界の滅亡とヨナを天秤にかけ、ヨナを選んだという自覚があるかはわからない。しかし、新たなオリジナル・ゲシュタルトが見つからない限り、そう遠くない未来に世界から人類という種が消えることに間違いはなさそうだ。

33 ITEMS NIER WEAPON STORY

33種の武器が抱く、59篇のエピソードを掲載する。
世界観が連動している『ドラッグ オン ドラグーン』、および
『ドラッグ オン ドラグーン2』に登場した武器のエピソードも併記した。

INDEX

ウェポンストーリー掲載武器一覧

天叢雲剣	Kusanagi	P.169
古の覇王	Ancient Overlord	P.181
王位簒奪者の槍	Spear of the Usurper	P.176
王妃の玉座	The Devil Queen	P.181
月光と闇	Moonrise	P.178
愚者の慟哭	Fool's Lament	P.173
愚者の抱擁	Fool's Embrace	P.173
愚者の盟約	Fool's Accord	P.173
草原の竜騎槍	Dragoon Lance	P.175
断罪の斧	Axe of Beheading	P.174
地竜の鉤爪	Earth Wyrm's Claw	P.174
鉄塊	Iron Will	P.179
鉄パイプ	Iron Pipe	P.168
名もなき刀工の剣	Nameless Blade	P.168
涅槃の短剣	Nirvana Dagger	P.174
信義	Faith	P.176
背信の刃	Blade of Treachery	P.180
日出国の魔刃	Sunrise	P.177
百獣の剣	Beastbain	P.170
百獣の剣王	Beastlord	P.170
百獣の双槍	Beastcurse	P.170
不死鳥の大剣	Phoenix Sword	P.171
不死鳥の短剣	Phoenix Dagger	P.171
不死鳥の槍	Phoenix Spear	P.171
不浄なる斧	Vile Axe	P.175
双子の牙	Fang of the Twins	P.180
兵士長の聖槍	Captain's Holy Spear	P.179
迷宮の息	Labyrinth's Shout	P.172
迷宮の歌	Labyrinth's Song	P.172
迷宮の声	Labyrinth's Whisper	P.172
ゆりの葉の短剣	Lily-Leaf Sword	P.178
輪廻転生	Rebirth	P.177
侘寂	Transience	P.169

名もなき刀工の剣［なもなきとうこうのけん］

NAMELESS BLADE

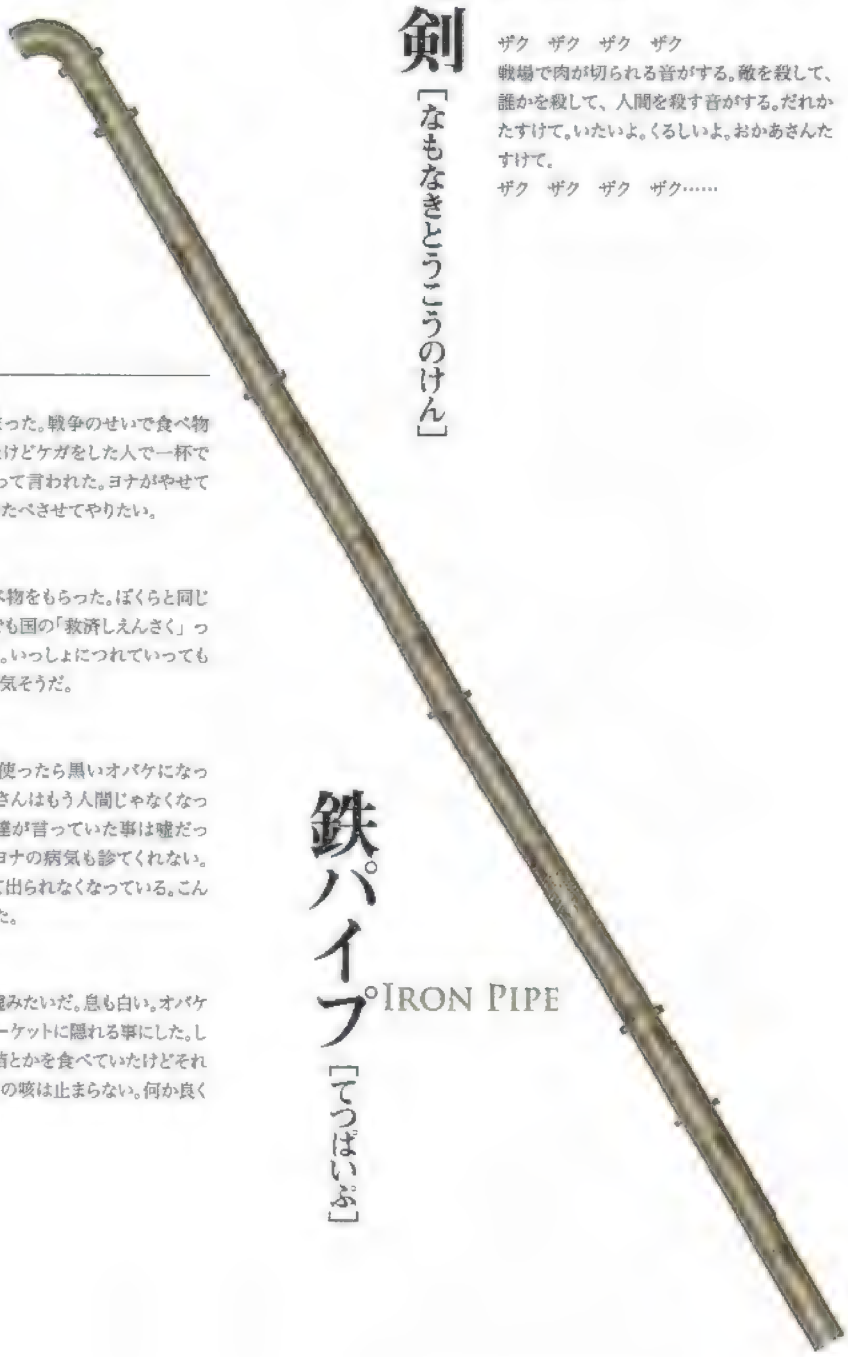
NIER WEAPON STORY

ガツ　ガツ　ガツ　ガツ
採掘場で男達が汗を流しながら鉄の石を削っている。男達の陽気な歌が暗い洞窟に響き渡る。俺達は労働者。鉱山の労働者。土にまみれた労働者。今日も元気に鉄を掘る。
ガツ　ガツ　ガツ　ガツ……

ブオ　ブオ　ブオ　ブオ
たたら場で女達がふいごを踏む音がする。真っ赤に焼けた砂から鉄を取り出す音がする。私達は労働者。たたら場の労働者。風を送る労働者。今日も元気にたたら踏む。
ブオ　ブオ　ブオ　ブオ……

カン　カン　カン　カン
鍛冶場で刀匠が槌を振るう音がする。
鋼を鍛え刃とする為の力強い槌の音が鳴る。
我は刀鍛冶。一振りの刀を生み出す刀鍛冶。
鋼を御する刀鍛冶。
カン　カン　カン　カン……

ザク　ザク　ザク　ザク
戦場で肉が切られる音がする。敵を殺して、誰かを殺して、人間を殺す音がする。だれかたすけて。いたいよ。くるしいよ。おかあさんたすけて。
ザク　ザク　ザク　ザク……



鉄パイプ［てつぱいぷ］

IRON PIPE

NIER WEAPON STORY

5月21日
とうとうお金が無くなってしまった。戦争のせいで食べ物の値段が高い。教会にいったけどケガをした人で一杯でぼくらを助けるよゆうはないって言われた。ヨナがやせてきている。何かおいしいものをたべさせてやりたい。

7月15日
親切なおばさんにあって食べ物をもらった。ぼくらと同じホームレスみたいだけど、何でも国の「救済しえんさく」っていうのに参加するみたいだ。いっしょにつれていってもらう事にした。ヨナも今日は元気そうだ。

8月1日
親切なおばさんが例の本を使ったら黒いオバケになった。あわてて逃げたけどおばさんはもう人間じゃなくなってしまったと思う。あの大人達が言っていた事は嘘だった。お金なんかもらえないしヨナの病気も診てくれない。街は高い壁で封鎖されていて出られなくなっている。こんなところに来なければ良かった。

8月5日
今日もすごく寒い。夏なのが嘘みたいだ。息も白い。オバケから逃げるためにスーパーマーケットに隠れる事にした。しばらくはそこに残っていた缶詰とかを食べていたけどそれももうなくなってしまった。ヨナの咳は止まらない。何か良くない感じがする。

天叢雲剣 KUSANAGI

［あまのむらくものつるぎ］

NIER WEAPON STORY

壁にかけたままの盾は埃をかぶっていた。鞘に収めたままの刃は錆びていた。使わない技を忘れてしまっていた。鍛える筈の身体を放ったままにしていた。律する心を失っていた。

何も言わずに済むと思っていた。他人の暴力を見て見ぬふりをしていた。どうせ変わらないと放り出していた。大きな力には逆らえないと思っていた。信じる心を嘲笑っていた。

下らない奴等だと笑っていた。そうやって逃げ込んでいた。所詮無理だと諦めていた。愚かしさと醜さを嘆いていた。生きる意味を失っていた。

大切な人を見失っていた。その優しさを信じられずにいた。心を引き裂く悲しみを救えずにいた。小さな幸せを守る勇気を忘れていた。この言葉が届かないと、そう思っていた。

侘寂 TRANSIENCE

［わびさび］

NIER WEAPON STORY

その民は恐ろしい程に勤勉だった。必要も無いのに森を切り開き、動物を狩った。食べきれない食料を保存する技術を身につけ、不必要な程にお金を儲けようとした。しかし誰一人疑問を口にする者はいない。何故ならみんながそうしていたから。

その民は恐ろしい程に勉強した。何にも使えないような数の計算や未来の予想を繰り返しては議論を繰り返していた。難しい言葉をいくつも生み出し、複雑な機械を沢山作ってはすぐに捨てていた。しかしそれを振り返る者は誰もいない。何故なら誰も気にかけていなかったから。

その民は恐ろしい程に従順だった。朝日が昇ると誰に言われるでもなく同じ時間に同じ服を着て、小さな部屋で息苦しそうに仕事をしていた。しかし誰一人文句を言う者はいない。何故ならそれ以外に何をしたらいいのか判らなかったから。

働き過ぎたその民は、森を失ってしまい砂の上で暮らすように なった。頭の良すぎたその民族は、他の民族の誰も判らないような言葉でしか会話出来なくなってしまっていた。大人し過ぎたその民は、次々と作られる法に逆らう事も出来ずに数万もの掟に囲まれて暮らすことになった。

百獣の双槍 BEASTCURSE
［ひゃくじゅうのそうそう］

NIER WEAPON STORY

むかしむかしある王国に3人の兄弟がいました。3兄弟の三男は毎日寝て暮らすなまけ者でした。でも、三男はとても陽気だったのでみんなに好かれていました。

国に病気が流行った時も、三男は王宮でゴロゴロしながら鼻歌鳴らすだけ。でも街の人は三男の陽気な歌声に癒されるようだと三男の事を褒め称えます。あの人は立派だよ本当に立派だよ。

国が戦争に巻き込まれた時も、三男は王宮でゴロゴロしながら昔話をするだけ。でも街の人は三男の面白い話で戦争のつらさも忘れる事が出来ると慰め合いました。あの人はすごいよ本当にすごいよ。

ある日も三男は王宮でゴロゴロしていました。でも今日は街の人の声は聞こえてきません。三男はゴロゴロしながら、どうしてだろう？ゴロゴロ、どうしてだろう？ゴロゴロ、どうしてだろう？ゴロゴロ……と考え続けていました。が、そのうち眠くなって寝てしまいました。戦争と病でみんな死んでしまった国で、いびきだけが今日も王宮に響いています。ここは幸せの王国。幸せの王国。幸せの王国。幸せの王国。幸せの王国。幸せの王国。

百獣の剣王 BEASTLORD
［ひゃくじゅうのけんおう］

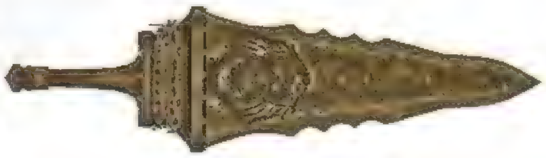
NIER WEAPON STORY

むかしむかしある王国に3人の兄弟がいました。3兄弟の長男はその国をしはいする王様でした。王様はとても残酷でみんなこわがっていました。

王様は毎日毎日国民からひとりイケニエを選んで処刑しました。今日は家族の見ている前で母親の首をはねました。母親の頭は3回転ほど回って、既に殺されたその息子の頭のとなりに落ちました。ああ、なんという事でしょう。王様はそれを見て笑っているのです。ゲヘゲヘと、気持ちの悪い声で笑っているのです。

そんなある日、王様は病気になりました。生きながらにして体がくさっていく病気でした。くさった体をひきずりながら王様は処刑を続けました。家臣達は逆らいもせず毎日毎日毎日毎日処刑を続けました。

最後に王様はくさって死にました気持ち悪いにおいをだしながら王様はくさって死にましたでも家臣達は王様の前で処刑を続けました毎日マイ日殺しましタくさった王様とくさった家臣とくさった国民とくサったくさっおまエたチの



百獣の剣 BEASTBAIN
［ひゃくじゅうのけん］

NIER WEAPON STORY

むかしむかしある王国に3人の兄弟がいました。3兄弟の次男は軍隊をひきいる将軍様でした。軍隊はとても暴力的でみんなおびえていました。

将軍は戦争が好きでした。もえた街や転がる死体を見ることが好きでした。将軍は征服することではなく、滅ぼす事だけを命じました。機械のように訓練された兵隊達は将軍様のために村や街や国をぜーんぶ滅ぼしていきました。将軍様はそれを見ながらグフグフグフと下品な声でわらいます。

軍隊はひたすらに進軍しました。海の国も、山の国も、夏の国も、冬の国も、東の国も、西の国も、見境なく滅ぼしていきました。絶対的な将軍様の命令に従い、ずーっと何年も何年もひたすら殺して殺して殺して殺して殺して殺して殺しまくりました。

やがて軍隊はある国に到着しました。街の人も兵隊もお姫様も王子様もみんなみーんな槍で突き殺しました。最後にみすぼらしい将軍が涙ながらに命乞いをしてきましたがすぐに殺しました。その将軍の顔はどこかで見たような顔でした。兵隊達は思い出そうとしましたが、将軍の娘が現れたとたんにその子を突き殺すのに夢中になり、二度とその事を考える事はありませんでした。

NIER 33 ITEMS WEAPON STORY

不死鳥の槍［ふしちょうのやり］
PHOENIX SPEAR

NIER WEAPON STORY

とある辺境の国に死をも恐れぬ戦士がいた。戦士の屈強な体は弓等では射抜けぬと思える程に頑丈だった。その為、戦士は常に戦場の真っただ中に身を置いていた。

ある時戦士の夢に美しい小鳥が現れた。小鳥は、その勇猛な戦いを褒め称え「戦が終結し平和な世界となる事」か「不老不死の体」どちらかの願いを叶えようと囁いた。戦士は「不老不死の体」を欲した。

それからの戦士の戦いぶりは目を見張るものであった。敵を草を刈るようになぎ倒し、いくら弓を射たれてもいくら太刀を浴びても平然と敵の真っ只中を切り開いていくのだ。王は戦士に数々の称号と褒美を与え、戦士の輝かしい栄光の日々は永遠に続くかと思われた。

けれど戦は終わる事なく、辺境の国はやがて滅び、戦火は拡大し辺り一帯は荒廃した。草木は枯れ、人々は死に絶え、やがて戦士を知る者はいなくなった。いくら飢えようとも死なぬ体で戦士は再び美しい小鳥の夢を見る。戦士は死にたいと小鳥に懇願したが、小鳥は死ねないと答えた。戦士は未来永劫死ぬことはないと嘲った。

不死鳥の大剣［ふしちょうのたいけん］
PHOENIX SWORD

NIER WEAPON STORY

今は昔のお話です。ある所に光輝く羽根を持つとても美しい小鳥が、森の奥深くで静かに慎ましやかに暮らしておりました。

ある日、森の奥に口減らしの為に捨てられた子どもが迷い込みました。飢え衰えた子どもを憐れに思った美しい小鳥は、自らの羽根を一枚啄ばみ子どもに渡しました。子どもはそれを持ち帰ると大層喜ばれ、再び家族と暮らせるようになりました。

それを聞きつけた人が次々と森に押し寄せ、美しい小鳥に向かって自分が如何に貧しく不幸で報われぬかを訴えました。憐れに思った美しい小鳥は一枚、また一枚と輝く羽根をむしっては与えむしっては与え、そしてとうとう最後の羽根も与えると、美しかった小鳥の姿はみすぼらしい体となり果てました。それでもみすぼらしい小鳥は悔いなどありませんでした。

羽根を失い寒さに凍えるみすぼらしい小鳥の前に、いつかの子どもが現れ、恩返しの為に光輝く美しい小鳥を探しているのだと伝えました。みすぼらしい小鳥は喜び、自分の願いを子どもに伝えました。「それは私です、どうかその胸で私を温めてくれないでしょうか。」けれど子どもはそのみすぼらしい小鳥を一瞥すると、嘘付きめと大きな剣で斬り捨て焼いて食べ尽くすと、また美しい小鳥を探し始めてしまいましたとさ。

不死鳥の短剣［ふしちょうのたんけん］
PHOENIX DAGGER

NIER WEAPON STORY

戦地に赴いた男と結婚の約束をしていた娘がいた。娘は信心深く、朝に昼に夜に祈りを捧げ、ただただその男の無事を願い続けた。娘の一途な祈りが通じたのか、ある夜、娘の夢に光輝く小鳥が現れ言葉を託した。

「男は無事戻るでしょう。」小鳥が囀ったその言葉に、信心深い女は泣きながら喜んだ。「けれど、」光り輝く小鳥は美しい声で続けた。「心は戻らないでしょう。」

やがて小鳥の言う通り、男は生きて戻った。その逞しい体に無数の傷跡を残して。やがて小鳥の言う通り、男は確かに生きて戻った。その傍らに見知らぬ美しい女を連れて。娘はそれでもそんな男に、これまでの愛しさを込めて駆け寄った。

男は驚きその娘を抱きとめるが、やがて倒れ込む。倒れた男の元に佇む娘の右手には血塗られた短剣が、左手には赤黒く熟れた果実のような男の心臓が握られていた。もう男の心はどこにも行かない。娘は血溜まりの中、幸福に酔いしれた恍惚の表情で愛おしそうに男の心臓に口付け、感謝の祈りを捧げた。

CONCEPT

迷宮の声

LABYRINTH'S WHISPER

[めいきゅうのこえ]

NIER WEAPON STORY

その女の子には2本のおおきなツノが生えていたんだよ。耳のちょっと上のあたりから、牛みたいな立派なツノが。ツノの根本を見た事があるんだが、完全に頭の骨から生えてるみたいだったな。もちろんそんな子はその子だけだよ。他の子は普通の子だった。ツノの子も、生まれた時は小さかったらしいよ。あ、いやツノがね。そりゃあそうだ。あんなバカデカイツノがあったら、かあちゃんの腹から出てこれやしねえからな。

イジメられていたかと思うだろう?それが全然違うんだな。その子は村の誰よりも強かった。村であの子に勝てる男なんて一人も居やしなかったよ。力仕事も彼女が一番こなしていたし、村にマモノが襲ってくる時は、いつも彼女が先頭で戦ってくれていた。何よりみんな、明るくて強い彼女の事が大好きだったんだ。

でも、ある日に襲ってきた大きなマモノは強かった。村の男達はみんなボロ雑巾のように蹴散らされて半分以上が死んだ。ツノの彼女も必死で戦ってくれたけど、やがて力尽きた。最後にマモノは彼女の身体を持ち上げて、ツノをもぎ取ったんだ。その時の彼女の絶叫は凄かったよ。地面が揺れるような音だった。静かになったんで家の外に出てみたらマモノと彼女が死んでたんだ。二人とも体中の穴という穴から血を吹き出していた。あれは、なんていうか……真っ赤な花みたいでキレイだったよ。不謹慎な話だけどさ。

それがあんたの最初の質問への答えだよ。この村の村人が全員耳が聞こえない理由。でも知っておいて欲しい。俺達は誰も彼女の事を恨んじゃいない。死んでしまうよりはよっぽどマシだからね。後から皆で確認したんだが、彼女の最後の叫びは「さよなら」だった気がする。俺達は最後に聞いた音が、彼女のお別れの言葉だった事を誇りに思ってるんだ。本当にね。

迷宮の歌

[めいきゅうのうた]

LABYRINTH'S SONG

NIER WEAPON STORY

それは洞窟の奥深くに住まうケモノ。巨大な角。鋼の様な体躯。灼熱の吐息。牛の頭と人の体を持つ魔獣は、平和を愛する村人達から憎まれていた。怖れられていた。やがて魔獣は「迷宮のミノタウロス」と呼ばれる事になる。

その恐ろしげな見た目とは裏腹に、魔獣はとても優しかった。他の生き物を殺す事も無かったし、花があれば無骨な指で踏まないように気をつけた。洞窟の奥深くに住んだのも、出来るだけ村人を怖がらせない為だった。

ある日、洞窟の奥に少女が迷いこんできた。少女は魔獣を見ると泣き叫び続け、とうとう疲れて気を失ってしまう。魔獣は困惑した。どうしようどうしよう。この子を村まで送り届けなきゃ。お父さんとお母さんが心配しているから……村まで送り届けなきゃ。

少女が居なくなった二日後の朝。憔悴しきった両親の家の前に少女が倒れていた。少女には傷一つ無く眠っているだけ。駆け寄る母があるモノに気付き小さな悲鳴を上げる。少し離れた所に転がっていたのは魔獣の死体だった。その死体には何本もの剣が突き刺さり、薄気味悪い血をまき散らしている。だが、少女を襲ったような痕跡は無かった。むしろ離れる事を望んでいるかのような姿だった。まるで、その血で少女が汚れる事を嫌うかのように。まるで、少女がこわがらないように。その魔獣は体を小さく小さくして死んでいた。

NIER 33 ITEMS WEAPON STORY

迷宮の息

LABYRINTH'S SHOUT

[めいきゅうのいき]

NIER WEAPON STORY

その女はどうしようもなくのろまだった。不器用で何をするにも人の3倍以上の時間がかかる。歩くのもゆっくり。話すのもゆっくり。瞬きするのもゆっくり。水汲みひとつ満足に出来ない有様だった。子供達に「ウシ」と呼ばれて嗤われてもエヘラエヘラと笑い返すばかり。

その女はどうしようもなく鈍かった。転んで血を流してもボンヤリしていた。頻繁に金を落とすくせに一度も取り戻せた事は無かった。目の前で誰かが女の悪口を言っていてもそれが悪口だと判るまでに半日以上の時間がかかった。子供達は女を見ると喜んで石を投げつけた。

その女はどうしようもなく愚かだった。村が日照りで苦しんでいたあの夏に、一人でどこかに消えてしまった。子供達は皆飢えて死んだ。村人達は逃げ出した女の事など考える事はなかった。2日程すると雨が降り始めて村は助かったが女は戻らない。そうして女が戻らなくなってから20日目のある日、村に祈祷師がやってきた。

祈祷師の手には角の生えた一筋の槍が握られていた。その槍を握ると油でベタベタした。その槍を持つと重くて使い物にならなかった。その槍を使っても何一つ貫く事が出来なかった。祈祷師は槍を無理矢理置いていったが、村人達は気味悪がって誰一人として近寄らない。槍は誰にも使われる事の無いまま、今でも村の片隅でひっそりと眠っている。

愚者の抱擁
［ぐしゃのほうよう］

FOOL'S EMBRACE

NIER WEAPON STORY

あの囚われし絶望から救われた。
あの呪われた運命を捨てられた。
あの怒りにまみれた炎を鎮められた。
あの出会った日が我を変えた。

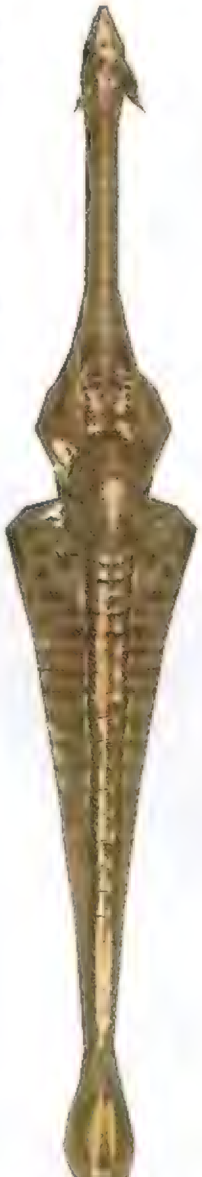
我の火で地を焼き尽くそう。
我の牙で血を啜ろう。
我の爪で敵を引き裂こう。
我の翼で空を駆けよう。

その目から光が奪われるのなら。
その肌が血に染まるのなら。
その剣が重いのなら。
その口が物言えぬのなら。

この身体が燃え尽きようとも。
この言葉が奪われようとも。
この契約が果てるまで。
この暖かさが失われるその刻まで。

愚者の盟約
［ぐしゃのめいやく］

FOOL'S ACCORD



NIER WEAPON STORY

これは悲しい王子のお話。遠い昔にあったある王国の物語。闇の軍勢に襲われたその国は、赤き目をした人外の兵と空を覆う黒き竜の大群によって一夜の内に崩壊する事になった。敵の侵入を許した王の城では王と王妃が見るも無惨に黒竜の爪によって腹を引き裂かれ、あたり一面は血の海の様になっていたと言われている。王子と妹姫は辛くも逃げ延びる事が出来たが、惨劇を目にした王子はその衝撃故に復讐の鬼となってしまう事になる。

これは恐ろしい王子のお話。遠い昔にあったある戦いの歴史。憎き敵兵を殺す事に執着した王子は、日に日に復讐という名の暴力に溺れるようになる。逃げ出す敵兵を引きずり倒して容赦無く殺すのは当たり前。さらには既に死んでいる敵兵を一刻以上も切り刻んでいるのを見た、という兵も出てくる有様だった。指揮官も扱いかねるのか、王子はさらなる過酷な戦場へと赴く事になる。

これは翻弄された王子のお話。遠い昔にあった運命の行方。次なる戦地は女神を守る城。王子は次から次へと敵兵を叩き伏せる。腕を斬り落とし、足を吹き飛ばし、腹を引き破り、頭を刈り落とし、目をえぐり出した。浴びる血と自ら流すそれの区別がつかなくなった頃、傷ついた王子はとうとう倒れる事になる。血溜まりの中で、熱い息を吐きながら苦しみのたうち回る王子。霞む目で見上げると、そこに居たのはあの憎き竜の姿であった。"

これは狂った王子のお話。遠い昔にあったある竜との出会い。王子の目の前に現れたのは傷ついた赤き竜。最初は殺そうと思った。色は違えど両親の仇、竜の一族なのだ。剣を振りかぶった王子。その時、忌まわしき赤い竜は言葉を発した。貴様の命を救おう。お互いの魂と引き替えに力を与えようと。王子は考えた挙げ句、竜と契約を行う。たとえ何を失おうとも、相手が竜であっても、その復讐の刃をこのまま振り続けることが出来るのならば構わない。暗い油のような欲望だけが王子の胸の中に満たされていった。

愚者の慟哭
［ぐしゃのどうこく］

FOOL'S LAMENT

NIER WEAPON STORY

回想録 2003年 06月 12日 15時頃
東京都新宿上空から巨大な白い人型兵器（初期段階では『兵器』と呼称されていたが現在は『巨人』と改称されている）が落下。甚大な被害を同地域にもたらした。また同時刻に赤い竜のような生命体（以降『竜』と呼称）が現れ「巨人」と「竜」は交戦しているように見えたもののその攻撃原理・効用共に不明。対象に対する攻撃方法についての検討が自衛隊で検討されると同時に内閣で緊急対策室が設立される。

回想録 2003年 06月 12日 16時頃
「竜」と交戦していた「巨人」は唐突に崩壊を開始。理由は不明。残された「竜」は航空自衛隊第6航空団第303飛行隊により撃墜された。「竜」に対する攻撃命令についてどこから発せられたものなのかは記録には存在しない。また「巨人」と「竜」の遺骸についての回収も進められたがこちらも回収した機関の正式な確認は出来てない。

回想録 2003年 12月
東京都新宿区にて「白塩化症候群」最初の症例を確認。

回想録 2004年 7月
「白塩化症候群」による人間の凶暴化が進行。汚染された地域での戦闘が激化。原因不明のまま、感染者の隔離と暴徒の鎮圧が行われる。主要道路の封鎖及び鉄道の停止が行われ、これが後の新宿封鎖へとつながっていく事になる。また同時期に非公式に米軍から軍事介入が打診されるが、政府がこれを保留。一方で政府内では「巨人」と「竜」から得られた魔素の研究と「白塩化症候群」の対処方法が研究されはじめ、10年後のゲシュタルト計画に至る事になる。

NIER WEAPON STORY 33 ITEMS

涅槃の短剣［ねはんのたんけん］
NIRVANA DAGGER

DRAG-ON DRAGOON WEAPON STORY

神殿建立の際、人柱となる少女が自らの命を絶つために使った短剣。代々の人柱の命を絶ってきた剣身からは少女達の魂が舞い踊るといわれている。

第一代の人柱は敬虔な信者であった。清らかなる少女は純粋に神殿の礎となることを選び、自らの命を絶った。

第二代の人柱は心優しい町娘であった。人柱に選ばれたことを悲しみながらも、人々の役に立つならばと、少女は命を絶った。

第三代の人柱は盗みを働いた娘であった。娘は神を呪いながら息絶えた。その時から、直刀であった剣身は捻じ曲がったといわれている。

DRAG-ON DRAGOON2 WEAPON STORY

神殿の祭壇に、ひっそりと奉られた短剣がある。それは、神殿建立の際人柱となった少女達の、自害に用いられた聖なる短剣だった。

神に命を捧げた少女は、神殿の柱と同じ数。それは、望まず死んだ少女達の呪いで、刀身が醜くねじ曲がる程のものだった。

少女達の呪いか、司祭らは次々に事故や病で急逝した。そして大きな戦の後、神殿は無人となった。

建立から数百年。神殿は今もあり続ける。祭壇の短剣は月光を宿し、その光で少女達の墓碑となった神殿を、淡く照らし続けていた。

NIER WEAPON STORY

少女は生まれた時から婚約者がいると聞かされて育てられました。家の中で日々花嫁修業に励み、夜は窓から見える景色に向かって婚約者へ祈りを捧げました。「●●様、早く迎えに来てくれる日をお待ちしています。」

少女が暮らす家には、同じ年頃の少女が何人も暮らしておりました。少女たちは全員が同じ婚約者の為に、日々花嫁修業に励み、夜は祈りを捧げました。「●●様、早く迎えに来てくれる日をお待ちしています。」

ある日、婚約者として選ばれるのは、最も優れた1人ではないのかと少女たちが喧嘩をしました。自分が婚約者として一番優れている、と譲らない少女たちに世話係の女は少女たちに優しく話しかけます。「大丈夫、あなた達は全員●●様のお嫁さんになれますよ。」それを聞いた少女たちは皆笑顔になりました。

婚約の日に少女たちが連れてこられたのは、家の窓から見える石碑が並ぶ場所でした。少女たちに一つの短剣が渡されます。婚約者に会うにはこの場所で命を絶たねばならない、そう聞かされた少女たちは我先にと短剣を奪い合いながら自害しました。その後、少女たちが死んだ場所に神殿が建てられました。神殿の名称は少女たちの婚約者の名前でした。

地竜の鉤爪［ちりゅうのかぎづめ］
EARTH WYRM'S CLAW

DRAG-ON DRAGOON WEAPON STORY

帝国の考古学者が聖なる地の遺跡から掘り出した謎の化石。何かの生物の化石らしいのだが、化石を包む岩が異常に硬く手をつけられずにいた。

当初は貴重な化石を前に、慎重に、丁寧に扱っていた考古学者だったが、いかなる道具や強力な火薬を用いても覆った岩を砕くことができない。

壊すどころか削ることもできない化石に苛立ち、己を見失った考古学者は化石に頭を何度も打ちつけ、そのまま絶命してしまった。

黒光りする刀身は地竜。地竜の爪は闘いの中、流れる血で削られていく。それを知っていれば考古学者は無駄な死を迎えずに済んだであろう。

NIER WEAPON STORY

カビ臭い博物館の奥深く。薄暗い資料室の中で、一人の老学者が座っている。老学者の前には厳重に封印された箱が一つ。先代の館長から「開けてはならない」と厳しく言いつけられていた品だ。

何でもその中には人の生き血を吸う化石が入っているらしい。馬鹿な話だ。狭くて時代遅れにも程がある。本に囲まれた学問の世界で暮らしているから、そんな迷信を信じるのだ。

箱を開ける。埃が舞い上がる。中には奇妙な形の石が一つ。柄が付いているところを見ると儀礼用の装備だろうか……もしくは武器のようにも見える。興味を引く形だ。これはもっと良く研究せねば。

にしても、こんなモノを怖がっているなんてなんて愚かな者達だろうか。クックック……老学者は化石の先端で左目をエグりながら笑った。

断罪の斧［だんざいのおの］
AXE OF BEHEADING

DRAG-ON DRAGOON WEAPON STORY

若い二人が祝福を受けながら結婚しようとしていた。結婚式の前夜、夜の闇の中に小さく光る精霊の姿を花嫁が見つける。

精霊が囁きかける。「お前の夫をお前だけのモノにしないか？お前だけを愛するべきじゃないか？」花嫁の心の隙に精霊が甘く問いかける。

彼女が正気に戻った時には、手には血で染まる斧が握られ、床には夫の首が、首だけが転がっていた。「コレデオマエダケノモノニ…」

時が過ぎた今でも、夫の首を持った妻の亡霊が、血まみれのドレスを着て村を徘徊することがあるという。

NIER WEAPON STORY

精霊達が集う儀式があった。その年の十回目の満月の夜。月の光が差し込む美しい湖の畔に集まった彼女達は口々に今年の悪行の成果を自慢しあう。

ある精霊は自分がいかに残虐な方法で屈強な男達を殺したのか自慢していた。とある王国の精鋭の兵士だった男達は、娼婦に化けた精霊に身体のあらゆる部分を引きちぎられて死んだらしい。精霊はその男達が剣技を発揮出来ずに流した悔し涙がいかに旨いかを楽しそうに歌っていた。

次の精霊は自分がいかに狡猾かを喧伝していた。まずは小さな男の子を沼に沈める。それを助けようとした姉も沼に沈める。そうして親兄弟から親戚一同につながり、村人全員を沼に沈めたのだという。精霊はその様子を思い出したのか羅を垂らしながら微笑んでいた。

一番小さな精霊がおずおずと申し出る。私が一番凄いと思います。普段馬鹿にされていた小さな精霊が精一杯の声で伝える。私はあらゆる生命を恐怖のどん底に突き落としたんです！周りの精霊達はひたすら笑い転げていた。その笑い声が止んだのは、小さな精霊が開けた魔界への通路から出てきた醜いバケモノが全ての精霊を喰いちぎった後だった。

不浄なる斧 VILE AXE

［ふじょうなるおの］

DRAG-ON DRAGOON WEAPON STORY

野心家の魔術師が火トカゲを閉じ込めた斧。その破壊力と共に、炎の魔術を使うことができる魔剣に成長した。

魔術師は火トカゲの囁きを耳にする。
「血を…さすればさらに強力な力を与えよう」
力の魔力にとりつかれた彼は、やがて人を殺めるようになる。

「どうだ？我にもっと血を与えてみぬか？」
魔剣はそう囁き、さらに血と臓物を欲する。力にとりつかれた魔術師に抗う術はなかった。

近年、魔剣と共に枯れ木のようになったミイラが発見された。闇に魅了されし者達に魔剣は今日も囁きつづける。「殺せ」と……。

DRAG-ON DRAGOON2 WEAPON STORY

汚れた魂の魔術師により、火トカゲが封じ込められた斧。持つ者の心に他者への憎悪を囁きかけ、狂気へと駆り立てる。

この斧を手に入れたこそ泥は、その力で瞬く間に近隣の峠を制し、大きな山賊団の首領となった。

この斧を手に入れた小姓は、比類なき武勇で手柄を得て、大きな騎士団の千人隊長となった。

ただし、山賊団の首領も、騎士団の千人隊長も、最後は敵味方構わずに殺戮を行い、自らの部下に殺されたという。

NIER WEAPON STORY

少女は目の前に広がる光景をただ眺めていた。傍らには父親が無数の刃に切り刻まれ、母親は死にながら兵士たちに犯されている。生まれたばかりの弟は暖炉に放り込まれ、その身を焦がしていた。家族を殺した3人の兵士を、少女が涙を流して睨んでいた。

数年後、復讐を誓った少女の姿があった。1人目は軍服がはち切れそうなほど太った兵士だった。少女は楽に痩せる方法があると兵士に持ちかけた。診察をすると言って兵士を寝台に寝かせた後、両手足を斧で切り落とした。手足が無い状態で逃げようとする男を、まだ痩せるところがありますよ、と押さえつける。これでスリムになりましたね、と少女は丸くなった胴体に呟いた。

2人目は無類の女好きの兵士だった。毎日の様に自分の館で、数多の女たちを呼び夜を過ごしていた。少女は兵士の周りに群がる女たちを殺し、恐怖におののき、命乞いの言葉しか話さなくなった兵士の男の象徴を斧で切り落とした。

3人目の兵士は軍を退役し、辺境の村で家族とのんびり暮していた。家族が寝静まってから少女は家の支柱に斧で亀裂を入れた。支えが無くなった家は崩れ落ち、少女は家に火を付けた。火は大きな焚火の様になった。燃え上がる家の中から、身体中を火傷した兵士の息子が逃げ出してきた。兵士の息子は家族を殺した少女の姿をただ見つめていた。少女は持っていた斧を兵士の息子に差し出し、暗闇の中へ逃げて行った。

草原の竜騎槍 DRAGOON LANCE

［そうげんのりゅうきそう］

DRAG-ON DRAGOON WEAPON STORY

昔、飛べない竜がいた。荒々しいが高潔な心を持つ彼は人間と交わることはなかった。だがある日、傷ついた若き騎士と一匹の竜が出会う。

竜は騎士を助けると、彼が目覚めるのを見届け、その場を立ち去ろうとした。翼のない竜は、役立たずと人に忌み嫌われていたからだ。

別れ際、騎士が言った。「この恩は生涯忘れない」。時が流れ、年老いた竜は人間の軍勢に取り囲まれる。竜が死を覚悟したその時……。

「翼なき友よ！長く待たせたな！」あの時の騎士が国王となり、数千の兵と共に現れたのだ。竜は忘れていた牙を剥き出しにして吼えた。

NIER WEAPON STORY

王は老いていた。精悍だった眼差しからは光が失われ、逞しい体は見るも無惨に弛みきっている。そして、老いるに従って身につけた虚栄や恐怖が、王の心を醜く蝕んでいた。王は怖かった。だから守るべき領土を失わないように周辺諸国への侵略を繰り返した。王は怖かった。国民の声も家臣の言う事も信用ならなかった。だから暴力と圧政で全てを奪い取ろうとした。

王に忠誠を尽くす竜が居る。翼の無い竜は王の言う事なら何でも従った。彼は王に救われた恩義が故に、魂で報いる事を誓ったのだ。たとえそれが目に余る愚行でも、王の口から命じられたのであれば従った。竜にとって王は正義そのものだった。

ある日、竜が血まみれで王に謁見を申し出る。その血は幼い王子を暗殺した返り血だった。暗殺を命じたのは他ならぬ父王。竜は澱んだ目で王に願い出る。貴公の命には逆らう訳にはいかない。だが、貴公の命に従う事ももう出来ない。殺してくれ。そう言うと竜は力なくうなだれた。

それは昔話。数百年前に滅びた国の愚かな王と翼の無い竜の物語。草原には今も風が吹いていた。王と竜が誓いを交わしたあの日と変わらず、風が吹いていた。

信義 FAITH

［のぶよし］

DRAG-ON DRAGOON Weapon Story

遥か東の国の都に歌を詠むことで生計を立てている歌人がいた。自分の才能に限界を感じ始めていた彼は、ある日妖怪と契約をしてしまう。

妖怪の力により、次々と新しい歌を発表する歌人。どの歌も素晴らしく、都中の評判となる。ついには将軍家のご指南役にまで昇進した。

ある日、妖怪が再びやってきて歌人に言った。「おまえの一生分の才能はもう使い果たした。おまえは二度と歌を詠むことができないだろう。」

妖怪の言ったとおり、彼は一行の歌も詠めなくなってしまう。世を儚んだ彼は、自害してしまった。その剣は今も彼の血で鈍く光っているという。

DRAG-ON DRAGOON2 Weapon Story

遥か東の国の都に歌を詠むことで生計を立てている歌人がいた。自分の才能に限界を感じていたある時、質屋に飾られていた美しい刀を目にした。赤く輝く刀身に魅入られた歌人は、刀を購入し持ち帰る。

傍らに刀を置き、うとうとと寝入ると、夢枕に一匹の妖怪が現れ、歌人に取引を迫った。おまえの名をくれれば、万能の才を授けよう、と。

歌人は才を得る為に、自らの名を妖怪に与えた。契約どおり、歌人は優美な肢体と、卓越した才能を一夜にして手に入れた。

才の代わりに名を失った歌人は、次第に人の姿を失っていく。ついに妖怪と成り果てた歌人は、闇の中へと消えていった。後に残るは、名を得てさらに輝きを増した刀だけだった。

NIER Weapon Story

東の果ての都に高名な歌人がいた。けれど歌人の才は、晩年には一首の歌すら詠めぬ程に枯れ果ててしまう。落ちぶれて嘆く歌人に、いつの間にやら傍に佇んでいた僧がそっと一振りの刀を握らせ語りかけた。

「この刀で一人殺せば一首、二人殺せば二首、この世に二つとあらぬ程素晴らしい歌が詠めましょう」
僧の言葉に縋りつくようにして、歌人は夜の闇にまぎれ路傍の男を斬り捨てた。すると翌日歌人は素晴らしい歌を詠み、再び名声と栄華を手に入れた。

それからも歌人は一人殺して一首詠み、二人殺して二首詠んでは、目も眩む程の富と名声を手に入れ続ける。ところがある時、大切な者を殺せばどんなに素晴らしい歌を詠めるのか、という欲求を抑えきれなくなった。

そして歌人はとうとう自らの妻を殺して一首詠み、子らを殺して子の人数分歌を詠み、屋敷中の者を殺して歌を詠み　歌を詠み　歌を詠み　歌が追いつかぬ程に、道行く者を殺しては歌を詠み　殺しては歌を詠み　殺して　殺して　殺して　殺し、やがて最期は歌も詠まずに自害した。残ったのは血に濡れた刀だけだった。

王位簒奪者の槍 SPEAR OF THE USURPER

［おういさんだつしゃのやり］

DRAG-ON DRAGOON Weapon Story

連合国王の亡き後、権力を握り悪政の限りを尽くした皇后を人民からの信頼の厚い将軍が討った。将軍は平民の出で、話はよくある英雄譚。

将軍の出自は平民の中でも最下級、人を殺めることを生業としていた辻斬りである。１５人目の標的を殺めたとき、警備兵に見つかり投獄された。

審判はすぐに下った。極刑。しかし将軍の人生を大きく左右した才能、それは美貌であり、その姿が皇后の目にとまることで極刑をまぬがれる。

皇后は将軍への愛情を注ぐが、それは執着へと変わっていく。将軍は皇后を虜にし失脚させることで王となる。是を知る者は将軍を簒奪者と呼ぶ。

NIER 33 ITEMS
WEAPON STORY

輪廻転生 REBIRTH
［りんねてんしょう］

NIER WEAPON STORY

ある国で王子の影武者をしている男がいた。男は毎日の様に王子の代わりに公務を行っていた。今日も仕事を終えて王子の元へ帰ると部屋に裸の女が寝ている。女は王子の妹姫だった。呆然とする男に、同じ顔の男はへらへら笑いながら行為に誘ってきた。

男は王子の妹姫に恋をしていた。自分を兄として慕ってくれる妹姫も自らを愛してくれていると感じていた。たとえ偽物の姿を通してでも、最低な王子のために命をかける男にとって、彼女は唯一の生きる糧だった。

王子が戦争で指揮を執ることになった。役目のために命をも投げ出す覚悟の男に王子は言い放つ。大将の首を獲れば妹と寝るのを自分と一回替わってもいいと。男はへらへら笑う王子の口へ槍を突き刺した。

戦争が終わり妹姫を妃にした「王子」は、自分の顔や喉を傷つける行為をするようになった。妹姫が彼を「兄さま」と呼ぶたびにそれは続いた。やがて「王子」は自らの顔を焼き、口から槍を刺した状態で見つかった。その焼けただれた顔はとても穏やかだった。

DRAG-ON DRAGOON2 WEAPON STORY

長き戦いの末、ついに男は王の心臓に槍を突き刺した。絶命する王。歓声と共に革命軍が、一気に城へなだれ込む。これで…この国は悪政から解き放たれ平和になるだろう。男の顔に、笑みがこぼれた。だが…それもすぐに消えた…。

最後の戦い…どうも腑に落ちない。なぜ王は抵抗せずに死んだのだ。いや、それどころか自ら命を捧げた様子にも見えた…。あれが…国民に悪政を強いていた王の姿だろうか。悩む彼の元に仲間から王の間に来るように連絡を受ける。

仲間と共に王の間に向かう男。そこには…何者かに拘束されていた姫の姿があった…。そして…姫の口から驚くべき真実を知る…。姫は、長い間、隣国の者に人質に捕られていたのだ。王は脅され続けていた。姫の目から涙がこぼれる…。

男はその場で姫の命を奪った…。確かに王は、娘のために、仕方なく悪政を強いていたのかもしれない。だが今、必要なのは真実ではない。苦しみ虐げられた国民が立ち上がり憎き王を討つという"事実"のみ。真実は闇の中……男は王となった。

DRAG-ON DRAGOON WEAPON STORY

深い森に囲まれた領地をもつ貴族に伝わる、丸い刃を持つ特殊な剣。その剣を使う者は大天使の祝福により三度再生するといわれている。

元々は拷問用の武器で、外の刃は相手を両断できるように鋭い切れ味で、内側の刃は苦痛を与えるために刃を鈍くしてある。

柄の部分には毒を入れることができ、相手の身体に剣先を突き刺すと鋭い突起の先端から毒が飛び出し、相手を即座に死に至らしめる。

あまりの残酷さゆえ時の皇帝より使用を禁じられた後、歴史の裏舞台で暗殺用の武器として独自の進化を遂げることになった。

NIER WEAPON STORY

そうさ、これは君の命を絶つ為の武器だ。なあに心配は要らない。今まで感じた事のないような苦痛を与えてやろう。最初は痛みなど感じない。まるで水が肌の上をスッと流れたように思うだけだ。痛みを感じる前に流れ出る血で叫び出す奴が多いんだがな。

ああ、そんな簡単には終わりはしないさ。刃のこの部分を使うともの凄く痛いんだ。だからここを使うときはなるべく後の楽しみに取っておくんだ。声が枯れちゃってからだと何言ってるか判らなくなるからね……うるさいなあ。もう少し静かにしてくれないか？　手元が狂うから。

なあに、すぐに殺したりはしないから安心してくれていいよ。じっくりと嬲りながら殺してやろう。人間はね意外と簡単には死なないんだ。それに人間には目が二つあるんだ。耳も二つ。指と爪は二十づつ。関節に至っては百四十四個もあるんだ。ゆっくりと楽しもうじゃないか。

なぜこんな事をするかって？　ふふ……いやだなあ。君が今までずっとやってきた事じゃないか。国民を無実の罪で捕らえて、拷問して、晒し首にするってのは君がやってきた事じゃないか。いやいや忘れてても大丈夫。僕の妻と娘に対して君がやってくれた事を一つずつゆっくりと思い出させてあげるからね。うふ……フふフフふふ……。

日出国の魔刃 SUNRISE
［ひいづるくにのまじん］

NIER WEAPON STORY

遠い昔、黄金の島と呼ばれた国であらゆる金銀宝玉を溶かして作り上げられた刀。そのあまりの切れ味の鋭さでわずかでも切り傷をつけられると、傷が縫合できずそこから全身の血が流れ出てしまうほどであった。

その刀が何の奇縁か貧しい身売りの女の手に渡ったときのこと。身の丈ほどもある刀を自在に操れない女は自分の床に刀をしのばせ、身体に触れる男にその刃を向けた。男達は知らぬ間に切られ、痛みも感じず血を抜かれて絶命していった。そして遺体から金銭を抜き取り、女の私腹は肥えていった。

やがてその金で自らを美しく着飾り、国のあらゆる金銀宝玉を手に入れた女は、その刀に溶けた宝石も何とかして手に入れたい、身につけたいという欲望に駆られていった。その衝動を掻き立てるほど、刀身は美しく洗練されていたのだ。女は刀を持ち、鍛冶屋に向かう。

道中、その刀の重みに重心を崩した女は、橋の上から川に落ちてしまった。欲深い女は、それでも刀を手放さず、無我夢中で刀を握り締め離さなかった。そして体中に無数の切り傷をつけたことに気付かなかった女は、翌日河岸で全身の血を失った状態で死んでいた。

DRAG-ON DRAGOON WEAPON STORY

東方の大商人が贅沢の限りを尽くし作り上げた至高の刀。その鋭い切れ味は空気をも切り刻み、斬られた者は痛みも感じずに絶命していくという。

しかし、持ち主の業の深さが乗り移ったせいなのか、刀身に映る己の姿は醜い魔物の姿をしている。欲深いものが覗くとその姿はより醜く映るらしい。

商人も自らの姿が誰よりも恐ろしく、目も当てられぬほど醜く映るので、できるだけ見ぬようにしていたのだが…。

ある日、魔が差して覗いてしまったその姿は、この世のものとは思えぬほどの醜い姿だったため茫然自失となり、その場で自ら首をはねた。

月光と闇 MOONRISE

［げっこうとやみ］

DRAG-ON DRAGOON WEAPON STORY

常に強烈な熱気を放ち続ける大理石でできた剣。冷気を司る月神の加護を受ける者のみが熱に屈することなく剣を握ることができるという。

ある屈強な戦士がこの剣を手に戦場に向かった。雄叫びを上げ最前線へ向かう戦士。その目の前に幾百の弓兵部隊が…。彼の体を数百もの矢が貫く。

しかし！彼の体からは一滴の血も流れず、それどころか確実に心臓を貫いているのに、その力はいっこうに衰えない。戦いは彼の軍が勝利を収めた。

勝利を手に駐屯地に戻る戦士。そこで剣を置くと同時に彼は氷に包まれて絶命する。月神の強い魔力が彼の命を永遠に奪ってしまったのだ。

DRAG-ON DRAGOON2 WEAPON STORY

強烈な冷気を発する大理石の剣は静かに使い手を待ち侘びている。

使い手の死をも凍らせるという物語も残された、大理石の剣はずっと静かに冷たく待ち続ける。

待ち続けることに費やした時間さえ凍らせてしまうほど大理石の剣は冷たく眠っている。

奇しくも今、使い手が現れ幾多の血の温もりを与えても、目覚めることはないだろう。ひとつだけ言えることは、凍りついた使い手の顔が、刀身に映り込む事実であろう。

NIER WEAPON STORY

遥か昔に大火事に襲われた国を、全てを凍らせてしまう剣が救ったという伝説がある。永遠に続く業火の苦しみから人々を救ったとされていた。その剣の周りには何千もの人型の氷像が佇んでいた。

世界中の武器を探し求める男が、剣の前に現れた。男は剣に幾重にも布を巻いて、剣を持ち出した。しかし、背中の荷物に入れて運んでいると、知らず知らずの間に布もろとも男は凍ってしまった。

旅の巫女が剣の前に現れた。巫女は神に祈りを捧げた後に剣を取ったが、指先からみるみる身体が冷えていく。巫女は神への冒涜の言葉を叫びながら凍っていった。

奴隷の女がある日、洞窟で岩を削る作業中に剣を見つけた。女はこんな苦しい毎日を送るなら、剣を突き刺して楽に死にたいと思い剣の柄を握った。しかし、女は凍ることもなく、剣で自分の体を貫くことも出来なかった。女が主に叩かれながら連れられていく様子を、月明かりに照らされた剣の刀身は映し続けた。

ゆりの葉の剣 LILY-LEAF SWORD

［ゆりのはのけん］

DRAG-ON DRAGOON WEAPON STORY

美しく湾曲した刀身からは考えられない、おそろしい呪いが込められた剣。自らを裏切った恋人を我が身と共に貫いた少女の怨念が宿っている。

この剣に魅入られたものは、己の手が剣から離れなくなり、自らの意思とは関係なく人を殺める。この呪いを解くには自分の腕を切り落とすのみ。

自らの腕を切り落とし呪縛から逃れた者は、その剣に自分の精神が宿り、念じるだけで自由自在に操れるようになる。

腕を切り落とさなくてもすむ唯一の方法は、剣に宿りし少女の魂を魅了することらしいのだが、いまだかつて切り落とさずにすんだ者はいない。

NIER WEAPON STORY

アイシテル。私は彼を心から愛していました。彼も私を愛していました。外で目が合えば私にだけ分かる合図を送り、私の贈るものはなんでも喜んで、「勿体無いから金庫にしまっておく」と言うくらい大事にしてくれました。自慢の恋人でした。

シンジナイ。私の親友が彼をたぶらかし、私から彼を奪ってしまいました。忽然と私の前から消えてしまった彼。残ったのは、私と、部屋に錯乱した私の贈り物の数々。金目のものは、村の市場で売られていました。

ユルサナイ。彼は私を棄てたんじゃないわあの女に騙されてるのよ。彼はきっとまだ私に未練があるわ。だってあの女より私のほうが素敵ですもの彼を理解しているもの。早く、早く目を覚ましてねえ！あの女を引き離さないと、あの女を殺さないと！！ハヤク、ハヤクコロセ！

狂人と化した女はそのうら若き夫婦を、持っていた剣が歪む程殴りつけ、叩きつけ虐殺した。以来女は行方をくらまし、残されたのは元は人だったとも思えない男女の肉塊と、真っ直ぐな刀身が醜く歪んでしまった剣。刀匠たちがいくら直そうとしても、その刃はもとに戻ることはなかった。

兵士長の聖槍 CAPTAIN'S HOLY SPEAR

［へいしちょうのせいそう］

DRAG-ON DRAGOON WEAPON STORY

兵士長はその「死」を確かめる
己の感触は天地の涙へ
流れる血は闇から光へ
教えは命を奪い、新たなる命を与える

NIER WEAPON STORY

兵士長はその「生」を踏みにじる
他者の悲鳴は歓喜の歌へ
流れる涙は絶望から闇へ
戦いは復讐を呼び、新たなる孤独を生み出す

NIER 33 ITEMS WEAPON STORY

DRAG-ON DRAGOON WEAPON STORY

この世界で最も大きな剣。普通の人間では振るうどころか動かすことすらできず、今までこの剣を使おうと思う人間はいなかった。

この大剣を所持していた「バッカス将軍」は、弱者の命でさえも容赦なく奪う冷血漢で、自分の力を誇示するために殺した敵の鎧を溶かし作り上げた。

命を奪う度に重くなる大剣。次第に持ち運ぶのさえも困難になり、誰にも、当の本人さえも扱えなくなっていった。

ある朝、バッカス将軍の惨殺死体が見つかる。屍の傍らには血に染まり肉片の付いたこの鉄塊。いったい誰がこの剣を振るったのであろうか…。

DRAG-ON DRAGOON2 WEAPON STORY

かつて世界で最も大きな剣と称され見る者をその迫力で圧倒していた雄姿は見る影もなく、剣というにはあまりにも惨めな塊に変わり果てていた。

剣が健在でいた時代。以前の持ち主は、この剣をとても人の力では扱えない代物までに鍛え上げ、それでもまだ何かに取り憑かれるように、刀身に使える素材を探し集めた。躯から鎧を剥ぎ取り、武器を奪い骨をも抜き出しては、打ち合わせ剣の一部としていた。

次第に剣は斑に色を変え、剣先に行くほど赤黒く伸びていく。その相反する色は、まるで隠り世と現世の境にも見えた。ある時、子供をさらい生きたまま製錬し剣に打ち込んだが、決して交わることはなく、赤黒い鉄はすべて砕け散ってしまった。

剣は再び比類なき巨体を誇示させるために新たなる刀身と、その身を鍛えられる者を探し続けているらしい。

NIER WEAPON STORY

我は産声を上げる。熱く熱せられた鉄がその身を形作る時。鋼の槌が我が身を打ち叩く時。薄闇の中に燃えさかる深紅と、鋼の火花の照り返す白光が見守る中。約束された業苦を与える為に。我は鉄塊と呼ばれし武器。轟音から生まれ落ちる刃。

我は死を与える。敵の畏怖と悲鳴を喜びに変え、その鉄の肌に臓物を飾りつけて。人の命を奪う時、暗い喜びが我が身を満たした。人の身を押しつぶす時、自らの生まれた意味を知った。その歓喜を伝える為に、人を殺し続けた。我は鉄塊と呼ばれし武器。我は殺す。殺す。殺す。殺す。

我は砕かれる。戦いと残血の果てに、憎悪と怨念がこの身を引き裂く時。魔の理が引き起こす力と、飛び散る鉄の牙が血風を巻き起こす。赤い竜と戦いしその日々。我は鉄塊と呼ばれし武器。呪われし鋼は眠りの黒へと沈む。

我は夢を見ている。それは、小さな蝶の夢。ちいさな雨の中、懸命に飛ぶ蝶の夢。我は鉄塊と呼ばれし武器。深い夜の中、叶わぬ夢を今も見ている。

鉄塊 IRON WILL

［てっかい］

背信の刃

【はいしんのやいば】

BLADE OF TREACHERY

DRAG-ON DRAGOON WEAPON STORY

姉妹の刀匠「デボ」と「ポポ」が叩き上げた剣。デボの剛力とポポの繊細さ。王国のどんな鍛冶屋が挑んでも、この二人に勝てるものはいなかった。

ある日、二人の評判を聞きつけ一人の吟遊詩人が現れる。詩人の天使のような美しい容姿とやさしい性格に二人は心を一瞬にして奪われた。

詩人の愛をその身に受けようと必死で剣を作る二人。だがお互いが詩人を求め醜く競いあったために出来上がるものはなまくらな刀ばかり。

それを見かねた詩人は二人を嫁に迎え入れる。深い愛情に満たされた姉妹は、更に腕に磨きをかけ、この銘刀「デボルポポル」を作り上げた。

DRAG-ON DRAGOON2 WEAPON STORY

むかしむかし、北のとある寒い国にデボとポポという、とても仲の良い姉妹の鍛冶屋が暮らしていました。いつものように二人が仕事に励んでいると、大慌てで村人が駆け込んで来ました。なんと！幼い頃に突然消えた母が見つかった知らせでした。

母"ポコ"は、山の傍にある巨大な氷塊の中に当時と変わらぬ若々しい姿で閉じ込められておりました。二人は力を振り絞って何度も氷塊を壊そうとしましたが、いくら火をくべようが、巨大な鎚で叩こうが、まったく壊れる気配はありません。

諦めかけた時、ポポが言いました。『お姉様……私達の鍛えた剣なら　ひょっとして……』デボは二人の愛と努力の結晶、傑作"デボルポポル"を母眠る氷塊へ！するとどうでしょう！二人の身体は氷の中の母に抱かれておりました。

『二人とも…大きくなって…。』母は氷塊の中で生きておりました。二人は嬉しくてずっと泣きました。そして、何日も語り合いました。二人が出ていく時、母は二人を引き止めませんでした。なぜなら姉妹は炎を扱う鍛冶屋だったからです。

NIER WEAPON STORY

その姉妹は機械仕掛けの人形だった。しかし誰が見ても人間にしか見えない精巧な造りだった。人間が成し得る技術の粋を用いて作られた二体の人形は、人間のように歩き、人間のように食べ、人間のように笑った。ただ一点、涙を流す事だけは出来なかった。そういう風には作られていなかったのだ。

姉妹は人形だったから何も感じなかった。人と同じように悲しんだりするが、本当は悲しくなんかなかった。悲しいという事が何か判らなかった。友達が事故で死んだ時も、人形を作った制作者が病で死んだ時も、何も感じなかった。姉妹にとっては、ただ居なくなったというだけの事だった。

暖かい春のある日。姉妹のところに一匹の猫が迷い込んできた。ひどく汚れた不細工な猫は、痩せて病気持ちだった。姉妹は面倒だなと思いながら世話をする。ミルクをやり、体を拭いてやり、暖めてやると、猫はすっかり元気になった。その日から猫は姉妹の周囲を毎日ウロウロするようになった。エサが欲しくてすりより、ネズミを狩ってきては自慢し、だっこして欲しくて毎日鳴いた。姉妹は面倒だなと思っていた。

冬の風が冷たいある日。外から猫が家に戻ってきた。か細い声でヒャーと無くとそのまま倒れてしまいそのまま死んでしまった。妹は死体を何度も何度もゆすった。姉は死体に何度も何度も声をかけた。だが、猫は動く事も応える事も無かった。姉妹は胸の奥の方で何かが壊れる音が聞こえたような気がした。そして、何も感じる事は無くなっていった。

NIER 33 ITEMS
WEAPON STORY

DRAG-ON DRAGOON WEAPON STORY

アウストラシア王ジギベルト一世妃ブルンヒルデは西ゴート王アタナギルドの娘で夫の死後、あとを継いだ息子が摂政となり実権を握った。

一方、ネウストリア王キルペリク一世妃フレデグンデはアウストラシア王国の領土をいまいましく思い、ジギベルト一世国王を暗殺してしまう。

アウストラシアとネウストリアは抗争を続け、ブルンヒルデの血族やフレデグンデの家族が次々と暗殺され、両国間は深刻な状態に陥る。

ブルンヒルデはネウストリア王クロタール二世との和平会談時に謀略に遭い処刑される。この斧はブルンヒルデの首を落した斧と言われている。

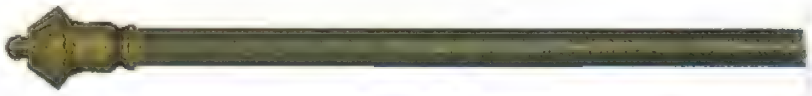
DRAG-ON DRAGOON2 WEAPON STORY

ネウストリア王キルペリク一世妃フレデグンデは、謀略によって殺害したアウストラシア王ジギベルト一世妃ブルンヒルデの三女であるフォンパデールを次男アルフォンスタインと婚姻させ、ネウストリアとアウストラシアの対立を終結させた。

落ち着いたかに見えたネウストリアとアウストラシア両国の関係は、西ゴート地方アウナトラス国への遠征中に行方不明となっていたジギベルト一世王の嫡子アルマバールの帰還によって再び剣呑なものとなる。

母ブルンヒルデを謀殺し、アルマバール自身の殺害を企んだフレデグンデに毅然と対立し、フォンパデールとアルフォンスタインの婚姻を無効であると宣言。フレデグンデの長男にしてネウストリア現国王クロタール二世へ宣戦布告した。

戦端はアウストラシア北部バイヨマールで開かれた。自ら戦陣に立ったアルマバールの奮闘により、アウストラシア軍はネウストリア軍を圧倒する。王宮にて捕らえられたフレデグンデは、ブルンヒルデの処刑に用いられた物と同じ斧によって斬首されたという。



双子の牙

【ふたごのきば】

FANG OF THE TWINS

DRAG-ON DRAGOON WEAPON STORY

遠い昔、炎の力を持つ双子の神がいた。神は人間に火と知性、そして多くの言葉を与えて見守り続けていた。

だが人は堕落し、双子の神の逆鱗に触れてしまう。双子の神は多くの都市に雷を落とし、洪水をおこし、炎で大地を焼き払おうとした。

己の過ちに気づいた人間達は、神の怒りを鎮めるために巨大な斧を捧げる。それは幼い双子の血によって洗われた、呪わしき供物だった。

神は幼い双子を星にしてやり、人が二度と過ちを繰り返さぬように斧に破邪の光を封じ込めたという。

王妃の玉座 THE DEVIL QUEEN

［おうひのぎょくざ］

NIER WEAPON STORY

ある王妃が暮らす王国の隣の共和国が以前同盟を結んでいた国の南方にある海に浮かぶ小さな島の村と交易を結ぼうとしていた村が所属する地方都市が組み込まれた都市国家の一番北にある国と同じくらいの緯度にある小国での出来事。

その国の王様の妻の弟の従兄弟の兄の娘婿が迎えた養子が恋をした吟遊詩人の奏でる詩に登場する美しい王妃に恋をした愚かな使用人の主人の妻の不倫相手の子供をお守りしていた乳母がよく買いに行く道具屋の主人が言いました。

この包丁を研いだ砥石を作る時に出来た破片を使って彫り込んだ彫刻をあしらった飾り枠を持つ鏡に映ってる扉ののぞき窓から見える隣の家の風見鶏の色と同じ色の食器と同じ重さの鍋の蓋の取っ手の素材で出来た飾りを使う予定の玉座はどこに納めるんだ?

その質問を聞いた妻の夫の妹の兄の娘の婿の弟の甥の父の母の夫の嫁の姪の舅の妻の夫の妹の兄の娘の婿の弟の甥の父の母の夫の嫁の姪の舅の妻の夫の妹の兄の娘の婿の弟の甥の父の母の夫の嫁の姪の舅の妻の夫の妹の兄の娘の婿の弟の甥の父の

NIER WEAPON STORY

ぼくたちは、うまれたときからいっしょ。ごはんをたべるときも、ねむってゆめをみるときも。

わたしたちは、もらうものもいっしょ。ままのおちちも、ぱぱからのやさしいことばも。

でもぼくたちは、しぬときはべつべつ。ぼくはぱぱに、いもうとはままに、くびをちょんぎられ、しぬときはべつべつにころされた。

でもだいじょうぶ。わたしたちのちはまざり、ひとつのおのにやどる。わたしたちはこれからもずっといっしょ。ふたつのからだはひとつにもどる。

古の覇王 ANCIENT OVERLORD

［いにしえのはおう］

DRAG-ON DRAGOON WEAPON STORY

太古の文明で絶大なる権力を持っていたといわれる王が所持していた剣。その覇王の手により王国は栄華を誇り、繁栄を極めたが…。

熟れた果実は腐り落ちていくのみ。王の権力の下で驕り高ぶり自ら歩むことを止めた民により、王国は堕落し衰退の道を辿っていく。

すでに己の力ではどうすることもできなくなっていることに気づいた王は、邪神を自らの愛刀に召喚し、堕落した民の虐殺を繰り返す。

剣に宿りし邪神は血を吸うことの喜びに打ち震え、最後に残った王の命を奪った頃には、白銀だった刀身が、血に染まり漆黒になっていったという。

DRAG-ON DRAGOON2 WEAPON STORY

その昔、とある国に“剛の武将”と“柔の武将”という、二人の優れた武人がいた。二人はお互いを認め、常に意識し、鍛錬に勤しんでいた。この魔剣“古の覇王”に魅せられ、取り合うことになるまでは…。剣を巡り、激しく衝突を繰り返す二人。

魔剣を巡る争いは戦争へ発展する。剛の武将は自らが生み出した鉄壁の布陣で、百戦錬磨の戦績。一方の柔の武将は、型のない各々の力に任せた戦法。勝負の行方は誰にも想像がつかなかった。

序盤は剛の武将が完全に戦局を支配していた。しかし次第に柔の武将の臨機応変な戦略が剛を翻弄する。ところが、不利になるも意地を張り布陣を崩さない剛に、柔の戦法も段々と通用しなくなっていく。戦局は混迷を極めた……。

その後……戦の終わった跡地を訪れた村人はこう語った。「剛の武将も柔の武将も二人とも、それは素晴らしい武人だったよ。ただ、極端に優れていなくても、剛も柔も少し兼ね備えていれば、みんな幸せになれただろうに。」

NIER WEAPON STORY

何世紀にも渡って繁栄した巨大王国に受け継がれていた王族の剣。剣の水晶には魔力があり一万人の血を吸うことで真っ赤に輝き、使っている者を不老不死にするという言い伝えがあった。しかし覇王と呼ばれた最後の王は、不死の身体よりも先代から受け継いだ王国の繁栄を何よりも大事にした。

ある日、最愛の后が不慮の事故により死んでしまう。王の子を宿しており、出産間近の悲劇だった。王は国を継ぐ息子が亡くなったと聞くと、絶望と悲しみに打ちひしがれ、既に高齢となった自分で王家の血が断絶する運命を受け入れられなかった。

狂った王は不死の身体を授かって王国を存続させようと、手当たり次第にその剣で部下や国民達を切り殺した。「私が最後の王ならば、この私が生き続ける限り王国は不滅なのだ!!」

何人も、何百人も、何千人もの国民を切り殺し、剣の水晶は輝きを増していった。あと少し、もう少しでその血のような紅が輝く時、患っていた心臓が急激な負担に耐えかね破裂し、王は亡くなった。目の前の妊婦と胎児を殺せば、ちょうど一万人だった。

11 REPORT EMIL'S SURVEY REPORT エミールのマモノ観察記

ニーアさ〜ん!

戦いの合間にエミールが書きとめていたマモノの記録を大公開!
マモノについての多くの疑問がここに解き明かされる!! ……かもしれない。

❖深紅の書

そうそうそう! この本ですよ! 僕の館の書庫に居たすごくタチの悪い本です。魔法使って突っ込んで来たり、紙のページをばらまいたりして危なかったなあ……僕の石化する能力でなんとか迎撃しましたけどね! でも結局、おねえさんの封印場所が記録されていただけで、目を治す方法はあの本には書いてなかったな……。それにしてもあの頃はニーアさん達と一緒に冒険するなんて思わなかったなあ。あとなんだか、この本ってシロさんに似てるような……ううんなんでもないです。気のせいですよね!

❖グレーテル

石の神殿に居たマモノですよね。ニーアさん達は以前に戦っているそうですけど、僕は初めて会いました! なんかすごい大きい頭ですよね……体はいったいどこにあるんでしょうか? こんなに大きい顔がついてたらオナカの場所とかわからなくなりそうですが。というより、むしろ逆にこれは胴体なんでしょうか? あの光っている部分は乳首的な何かで……じゃあ頭はどの部分なんでしょう? 謎は深まる一方です……。

❖ジャック

ある日、ものすごく低い音が聞こえて来たんです。それがこの大きなマモノが歩く音だったんですけど、あとで聞いたらニーアさんもカイネさんもそんな音聞こえなかったって言うんですよ。おかしいなあ。このマモノはよく見ると沢山のマモノが合体して出来てるんですよ。細い蛇のようなものが一本ずつマモノなんですって。なんだかパスタみたいですよね! ところで皆さんはどんなパスタが好きですか? 僕はサーモンのクリームであえたフェットチーネや、ペンネアラビアータあたりが大好きです! うちのセバスチャンの作るパスタは絶品ですから、皆さんも是非一度食べに来てください!

❖ロック

そう、このマモノの狼は強かったです。でも僕頑張りました。だって、優しかったフィーアさんを殺したヤツですから……。それでもあれだけ大量の狼を引き連れているってのもスゴイですよね。人望があるというかなんというか。あ、いや人じゃないから人狼か……いやそれ違いますよね。狼望ですかね。なんて読むんでしょうか。ろうぼう? ろうもう? もうろう?

❖フック

セバスチャンが「設定資料」を用意してくれたんですけど、僕は戦ったことがないのでよくわかりません! どれもキモチワルイですね!

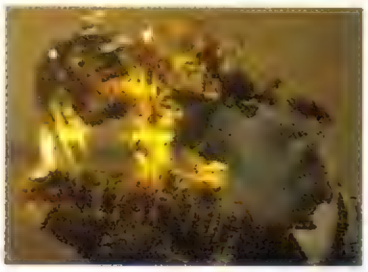
●フック完成稿

❖ハルア

僕が今生きているのはおねえさんのおかげです。だからどんなに辛くても投げ出しちゃダメなんです。だって、そんな事したらおねえさんが悲しみますから。これからも、見守っていてくださいね。僕の魂はお姉さんと共にあります……いつまでも。

❖カイネさん

そうそう、カイネさんがマモノに侵蝕されて暴走しちゃった時ですよね。あれは怖かったです。普段も怖いけどその3倍くらい怖いっていうか。え? いや、普段怖いっていうのはなんていうかホラ、イイ意味で怖いって事です! 悪い意味じゃなくて逆にむしろイイというか。いやだな一なんで剣を取り出してるんですか冗談はやめてくださいよ本当にカイネさんは魔法も力も馬鹿強いから危ないんですってばいやだから危ないっていってもそれはイイ意味でなんですけ(以下略)

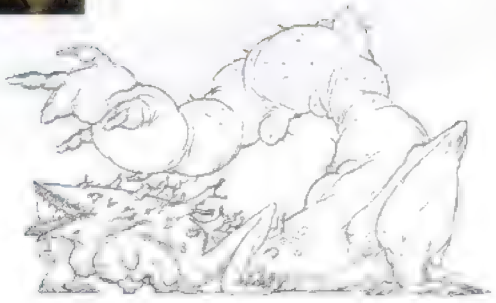


❖P-33

ロボット山の奥で出てきた機械の兵隊さんですが、弾をイッパイ撃ってきて大変だったなあ……しかも周りのパーツを集めて飛行形態になれるなんて。スゴすぎです。でもどことなく形状が可愛らしいんですよね。なんていうか、子供をあやすオモチャみたいです。え? 僕ですか? 失礼なっ!! 僕はもう子供じゃありませんよ! だって1000年以上も同じ姿で生きてるんですから、皆さんよりもずーっと大人ですよ。もう1人でも夜にトイレへだって行けますからね!

❖グース

魔王の城の大きな部屋に居たマモノですよね。踊ってた幽霊さん達が合体してマモノになったのはビックリしたなあ。マモノは合体すればするほど強くなるってカイネさんも言ってましたよね。確かに強かったなあ。僕も合体したら強くなれますかね? たとえばニーアさ(中略)じゃないですか。っていうかどうしてそこを略されるんですか? 僕の気持ちはいつだって(中略)だしもちろんそれは体だけ(中略)だって(中略)まって(中略)ちょ(以下略)



●頭部デザイン1

●頭部デザイン2

❖ウェンディ―
崖の村の人達が合体したマモノですよね。この形を見ると今でも胸が痛みます。だって、僕の暴走した魔力で崖の村を丸ごと破壊してしまった訳ですから……すみません。このマモノについてはこれ以上お話しするのが難しいです……すみません。

番外編-1
❖デボルさん、ポポルさん
まさかこの人たちが……。お2人が唄う綺麗な歌や、僕が怪我をした時に面倒を見てくれたのは……。全部裏があってのことだったんでしょうか。でも1番つらいのは、ずっと一緒に居たニーアさんですよね。僕なんかがアレコレ言うのは間違ってる気がします。結局、ポポルさんと戦った時に放出した魔力のおかげで、ものすごく遠くに飛ばされちゃったわけですが。はあーあ。早くニーアさん達と逢いたいなあ。いつになったら身体が全部揃うんでしょうか……。

番外編-2
❖ニーアさん
え？ ニーアさんの事ですか？ カッコイイですよね！ あのサラサラの銀の髪や見かけによらずタフだったりするところが素敵ですしクールな様に見えて本当は優しいところも見逃せないです……でも、本当の本当の本当に一番好きなところは、なんかギューッとされた時にイイ匂いがしたところです！ キャーッ! 言っちゃいました！ 内緒ですよ!

12 MAILS LETTERS

想いを思い、書き遺された記憶。
言の葉からたどる、在りし日の輪郭。

【01】ニーアからヨナへの手紙

ヨナへ

ごはんをちゃんとたべてる?
ポポルさんのいうことを、ちゃんときいてる?

お兄ちゃんは、おおきな海の見えるまちにきています。
ヨナの好きなえほんにも、海がでてきていたよね。
あのえほんのえのとおりだよ。

きょうのてがみは、ぜんぶよめたかな?

ヨナ、いつもてがみをありがとう。

ニーア

ヨナへ

おくすりをきちんと、のんでいますか?

もうすぐかえるよ。
ヨナにえいようまんてんのごはんを
たべさせてあげるからね!

それに、てがみでよめなかったもじがあったら
帰ったときにいっしょによもう。
ちょっとだけまっていてね。

ヨナの手紙をいつもよんでいるよ。
ありがとう。

ニーア

【02】ニーアからカイネへの手紙

カイネへ

ごめん、ヨナの咳が止まらないんだ。
だからもう少しだけ、ヨナのそばにいるよ。

それで、いつもカイネは村の外に野宿するよね。
僕の家に泊まってくれたらいいんだけど……。

今はヨナのそばを離れられないから
デボルさんにこの手紙を託します。

いつでも家に来てね!

ニーア

カイネへ

村内にマモノが出たらしく、今は村を出られそうにない。
悪いが、もう少しだけ待ってくれ。

落ち着き次第、すぐに向かう。
エミールにも伝えてくれ。
いつか、2人とも村に入れるようにしてみせるから。

ニーア

【03】ポポルへのラブレター

愛しい君、ポポルへ

君は忘れてしまっているのかもしれないが、僕は忘れない。
ある日、君は僕に優しく微笑んだ。
それは今まで見てきた全ての微笑が霞む程に美しく
そして今まで見てきた全ての中で最も可憐だった。

美しく愛しい君の一番近い場所。
そこが僕の居場所だと知っている。

愛する人よ。
どうかこの想いを受け止めておくれ。

ポポルさんへ

突然手紙を渡してごめんなさい!
僕は体も小さいし、あまり稼ぎもありません。
でも、一目見た時から、ポポルさんが好きです。
最初はなんて綺麗な人だろうって思いました。
今は、村の人達を優しく見守る貴方の綺麗な心も
とても大好きです。
この気持ちだけは、誰にも負けません。

もしよければ、僕と付き合って下さい。
ずっと大切にします。

ポポルへ

好きだー!
好きだ、好きだ、好きだーっ!

結婚しよう!

お手紙をありがとうございます。
貴方のお気持ちは大変嬉しいのですが
私は今、大切な村の事で頭がいっぱいなのです。

どうかご理解下さい。

ごめんなさい。

【04】捨てられていた手紙

おにいちゃんへ

おせきがとまりません。
おにいちゃん ヨナはどうなるの?
こわい。

もうおくすりはいいから
ヨナのそばにいてほしいよ。

ヨナ

【05】海岸の街の老婆が夫へと宛てた手紙

あなたへ

怪我をしたと聞いた時は、心が潰れる思いがしました。

怪我はどのくらいなのでしょうか?
どれくらいで治るものなのでしょうか?
食事はとれていますか?

今すぐ傍に行きたくてたまりません。
けれど街の人達からは、止められてしまいます。

あなたが傍にいない日々は、寂しくてとても辛いです。
早く良くなって下さい。
あなたが一刻も早く戻るように、毎日祈っています。

追伸、私も街の人も元気で変わりありません。

あなたへ

そうですよ、もう何年待たせれば気が済むのでしょうか?
それでも待ってしまっている、私も私ですが。

毎朝目が覚めると、今日こそあなたが戻るという手紙が
届くのではないかと思い
毎晩眠る前に、明日こそあなたの乗る船が
姿を見せるのではないかと夢見て
そうして時間だけが過ぎてしまいました。

もう私は、しわしわのお婆ちゃんになりました。
あなたに会いたい気持ちは変わりありません。
けれど、年をとって変わってしまった私の姿を
あなたに見られるのが少しだけ、怖いです。
それでもそれ以上に、やっぱり会いたいと願っています。

きっとあなたも、しわしわのお爺ちゃんなのでしょうね。
そんなあなたも、これからもずっと変わらず大好きです。

あなたが戻る日を、いつも夢見ています。

追伸、街の様子も少し変わりましたが、皆元気にやっています。

【06】デボルからポポルへの報告書

ポポルへ

村人達へのゲシュタルトの同化率は現在上昇中。
経過は順調で、計画通り。

こういった恐怖に震える村を煽るのは簡単だな。
けれど、こんな恐怖のさなか、彼らが新しい歌を作って歌っていた。

どうして彼らは歌を作れるんだろう。
繰り返し、同じ歌をさも新しい歌のように歌う私達と
どんな状態でも歌を作る彼らとの違いは何なんだろう。

デボル

解説 COMMENTARY

ゲーム本編では知る機会のなかった手紙の数々。そこに込められた言葉を紹介する。

【1】旅先からの手紙。いつもヨナのことを心配している兄の様子がうかがえる。
【2】1枚目は出会って間もない頃、純粋な好意がかえって心に突き刺さる。
2枚目は「事情」を知ったあとのもの。文体は力強くなり、強い意志を感じさせる。
【3】複数の男性から寄せられたラブレターのごく一部。ポポルの返事はいつも同じ。
【4】投函されることなく、ごみ箱に捨ててあったもの。
【5】かつて、よくない報せが届いた直後の手紙と、歳月を経て書かれた手紙。
【6】旧時代の通信手段を持つ彼女らが、あえてレプリカントの行いをまねた際のもの。

CREATOR'S INTERVIEW

鼎談という名ノ宴

設定の海に隠されし真実の数々、真紅の瞳で、とくとご覧じよ！

❖読む前にご注意ください❖
1.D エンディングを見た、または本書でその内容を確認した
2. 本書掲載のショートストーリー（P191 ～ P224）をすべて読んだ
3. 何を知っても平気な顔でいられる
上記 3 点を満たす方のみ、お読みください。

DIRECTOR
横尾太郎 YOKO TARO
本作のディレクターであり、『ニーア』の独特な世界観を構築した張本人。ニガテなものはインタビュー、撮影、称賛、過剰な期待。

SCENARIO WRITER
名取佐和子 SAWAKO NATORI
代表作に『DOD』や『99 のなみだ』など。小説の執筆も手がける。娘とプリキュアごっこしながら、ポポルの発狂シーンを書いた。

NOVELIST
映島 巡 JUN EISHIMA
小説版『DOD』シリーズを執筆。永嶋恵美名義で「W――二つの夏」などの著作がある。横尾氏曰く「少年的なものに目がない」人。

『ニーア』が発売されて約 1 週間……方々のショップで『レプリカント』が完売し、巷でささやかな「ニーア狂想曲」的ムーブメントが巻き起こっていた頃。新宿の片隅で、小さな宴の場が設けられた。謎だらけの世界、そして我々の心を掴んで離さない、あの切なくて、苦しくて、美しい物語の数々はいかにして生まれたのか？　キーマンとなる 3 氏が今宵初めて一同に会し、すべてを語り尽くす――。

ソフトもサントラも大人気 ディレクターはおしりムズムズ

――無事に発売された『ニーア』ですが、随所で大好評のようです。
横尾太郎（以下、横尾）：正直、開発サイドとしてはこんなに好意的に受け止めていただけるとは思っていなかったので、すごくビックリしています。
――入手困難になるほど、ソフト、サウンドトラック共に絶賛の嵐です。
横尾：いや、ここまで褒められる謂われはないと思ってるんですよ。褒められるのに慣れていないので、居心地が悪くておしりがムズムズしてしまいます。
映島巡（以下、映島）：私はてっきり、D エンドが噂になって、横尾さんがまたロッカーに入れられるものだとばかり……(笑)。※1
横尾：僕もロッカー入りする心構えは十分だったんですよ(笑)。『ニーア』はいろんなことを詰め込んだ分、いろんなところに粗がある作品だと思っています。作ってる僕らも、作りながらいろんな粗に気づくんだけど、それを全部直していたらいつまで経ってもゲームが世に出ない。だから「えいやっ」と思い切ってる箇所がいくらでもあるんです。それは遊んでくれる人達に、申し訳ないなぁとも思いながら。
――そういうところをひっくるめて、トータルでプラスと評価し、満足しているプレイヤーが多数派のようです。
横尾：そうなんでしょうか……正直自信がなくて、世間の評価も「なんてうさんくさいんだ……！」と思ってるんですが。
映島：どうしていつもそうやって、予防線張るんですか(笑)。
名取佐和子（以下、名取）：10 人に 1 人満足してくれれば、という割合がもう少し多かったってことですよね(笑)。少年マンガをたくさん読んで、王道の物語を研究した甲斐があったといえるかも。
――パブリッシャーとしてはいかがですか？
スクウェア・エニックス宣伝担当（以下 T 氏）：弊社としても、このような盛り上がり方は予想しておりませんでした。横尾さんの作品はやはり個性的ですし、ターゲットの年齢層も高めでしたから。ですが、公式 HP も発売直前に急にアクセスが伸びたり、発売が近づくにつれて、問い合わせが急増したり。嬉しい悲鳴で、急いで市場に供給しているんですが、なかなか対応しきれず心苦しい限りです。本当に。
横尾：なんたって完全新作なので、じつは誰も期待してなかったっていうのが、本作の成功のミソでしたね！
映島：あー、それは(笑)。
名取：確かにあるかも(笑)。
――弊社の電撃 PlayStation や電撃ゲームスでの紹介記事はもちろん、特にウェポンストーリーとショートストーリー（以下 SS）が掲載された後には、とても大きな反響がありました。
横尾：アレはもう、映島さんが頑張りすぎです。
映島：何言ってるんですか！　少年ニーアが売春していた、という設定は、横尾さんの発案じゃないですか！　私はそれをだいぶマイルドにしたんですからねっ。
――……もっと、すごかったんですか……。

ニーアの秘密の過去 実はもっと……!!

映島：SS のお仕事をいただいてから、ゲームのテストプレイはもちろん、各種の設定や世界観についても、横尾さんからたくさん聞き出しました。メールでその内容を見るたびに、パソコンの前で固まって、「えーっ!?」って言いっ放しでしたよ。
――編集部でも同様の声が上がりました。
横尾：僕とシナリオを担当した菊地、そして名取さんの間では、ニーアのお金稼ぎについては、そうでもしないと生きられないよねってことで、わりと普通の設定だったんですけど。ね？
名取：はい。普通かと（にっこり）。
映島：た、確かによくある話……かもしれないですよ？　でも、それをゲームの設定にして、公式に一般ゲーム誌で発表するのは突飛すぎましたよ。最初、横尾さんから来た設定は「男女問わずに夜の相手をしてお金を稼いでた」って書いてありましたし。
――……なんと不憫な。
映島：そして、横尾さんの描写案がひどいんですよっ。
横尾：えっ、ひどくないですよ!?　天井見ながらイヤな時間が過ぎ去るのを必死にガマンしてるとか、翌日、ちょっと座りづらそうにしてるとか……。
映島：だから、間接的だけど直接的すぎるでしょう、それは(笑)！　結局は、その一夜を過ごした後から髪を結ってる設定を作ることで、なんとか穏便に収まりましたけど。
――本書でその「直接的」な部分を加筆していただく手もありますが。
映島：いろんな意味でおさまりきらないと思うので、控えさせていただきます(笑)。

カイネの「性」 人としての普通の営みを描く

―― SS といえば名取さんが書かれたカイネの話もかなり衝撃的でした。
名取：あれは映島さんの SS に触発された面もあります。ニーアもこんなだし(笑)、カイネもそういうことあるだろうなぁと。彼女にとっては普通。だけど、それが普通と捉えられない人もいる。そのすれ違いが描ければと思って書きました。
――ゲームでは一貫して女性として描かれていたので、今回の SS での男性的な一面に驚くユーザーがいるかもしれません。
名取：ゲーム中では両性具有である部分をそれほどシナリオに盛り込めなかったので、どこかで書きたいと思っていました。設定的には、幼少時代のいじめについてしか触れていませんでしたから。
――その両性具有的な一面を、ゲーム本編に盛り込まなかったのは、意図的な理由からなのでしょうか？
横尾：僕達としては、カイネが両性具有であることをトピックとして重要視してなかったんですよ。現実世界でもただ僕らが知らないだけで、そういう人も普通にいるかもね、と。作品が発表されてから、その部分がえらく注目されたので逆にビックリしたほどです。

※1: ロッカー事件＝『ドラッグ オン ドラグーン (DOD)』発売後に www 上の匿名掲示板などで発生。E エンドに至るラストバトルの奇想天外さと、マルチ BAD エンディングの陰鬱すぎる内容でユーザーが大反響を起こした。それに対して横尾氏がロッカーに隠れてしまい、ユーザーが責め倒すというアスキーアートが乱れ飛んだ一連の事件のこと。ファンの愛憎が複雑に入り混じった表現として、「今回も横尾氏はロッカー入りするのか」注目されていた。

横尾Dに聞いてみた
素朴な疑問 1：「ゲシュタルトが精神体だとしたら、マモノが血を噴き出すのはなぜ」
横尾：ゲシュタルト自体は肉体や細胞組織は持ちませんが、傷つけられるとダメージを受けた部分が、一時的に人間に戻ろうとする作用が瞬間的に働きます。そのため出血して、人間と同様に死んでしまいます。

エミールの「性」
横尾作品の「普通」とは?

――カイネは発売前から話題でしたが、ソフト発売後はエミールがニーアに寄せる想いにも注目が集まりました。
横尾：お嫁さん発言とか、かなり直接的に表現したつもりだったんですが、なかなか伝わらなかったようですね。
――おねえさん=ハルアとひとつになったことで、女性的な感情が生まれてニーアを好きになったという解釈もあるようですが。
横尾：いや、エミールはゲイです!
映島：断言してもらえてよかった。私の頭が腐ってるからそう見えるのかと不安に思っていました(笑)。
T氏：私はてっきり、一緒に野宿しているカイネが好きで、エミールはカイネのお嫁さんになりたいのかと思ってたんですが。
横尾：カイネにはハルアの面影を重ねているという設定があります。エミールにとっては、頼りになるおねえさんなんです。
――横尾作品には特徴的な性癖のキャラクターが必ずといっていいほど登場しますね。
名取：シナリオや世界観を作っている私達からすれば、現実世界となんら変わらないように作っているだけなんですけどね。
横尾：何を「普通じゃない」と捉えるか、ですよね。僕らの周りを見渡せば、少数だけど同性愛者の人はちゃんといる。偏見を持たないでとか、そんなことを言うつもりは毛頭ありませんが、ただ一般的に「そういう人もいるよ。そういう世界だよ」ってだけなんです。「普通」とか「異常」とかいろいろ比較されますが、どんな性癖の人だって、少数か多数かだけの違いしかない。少数であれ、多数であれ、僕らは一緒に世界の中に在るわけだから。とりわけ特別なものとして描いているつもりはないんです。

カイネのLoveシーンと
C、Dエンドの違和感の理由

――エミールがニーアを好きなことも、カイネがニーアを好きなこともプレイしていてよく分かりました。ですが、ニーアが誰を好きかということについては、強く描かれていませんでしたね。
横尾：基本的に話のメインの骨格を複雑にしたくありませんでした。「兄が、妹を助けに行く」というメインテーマで押し切って、そのドラマ性をファーストインプレッションで伝えたかったんです。細かい世界観や各キャラの個性などについては、その後に理解したい人がわかってくれたらいい、と割り切りました。ニーアとカイネの話を盛り込むと、メインテーマがぼやけてしまうと思って、あえて描かないようにしました。
――カイネはニーアのことが好きなんですよね?
名取：そうですね。少年時代は信じられる人を見つけて、仲間として友情を感じていたんですが、図書館で目覚めた時に自分の感情の変化に気づくという。いろんな面で、グッとくる演出を意識したシーンです。
――カイネの気持ちは、旅の途中でニーアに伝わっていたのでしょうか?
名取：ニーアの心はヨナまっしぐらで、マモノへの復讐心に満ちている。とても、カイネやエミールの淡い思いには気が向いてないですね(笑)。カイネとしても、それを伝えるような器用さはないから、復讐を手伝うことでせめて必要とされたい、という想いがありました。だから「奴の刃になって死んでやる」っていうセリフが出てくるんです。
横尾：ちなみに、カイネが「ニーアのことが好きだ」ってはっきり自覚するのは、魔王の城でのLoveシーンの時です。
――???
横尾：ニーアの腹を蹴る、あの場面です。
映島：あれ……Loveシーンって言っていいんですか(笑)。
横尾：Loveシーンですよ! 腹蹴って、殴ろうとした時に「あ、そういえば私、この人のこと好きだった!」って気がつくんですよ! 身を引く仕草が女子ですよ。
――カイネの思考回路が、とてもよく伝わってくる、いいシーンです(笑)。
横尾：本作の中で、もっともお色気なシーンだと思っています。
名取：私がシナリオを書いている時、何度もニーアとカイネの恋愛話に転びそうになるのを、横尾さんに「見せたいのはこっちじゃない」と修正された記憶があります。あくまで「仲間」としての彼らを描くことに専念したいと。それで、あのLoveシーン程度のあっさりとした演出にとどめられています。
――ですが、それゆえにC、Dエンドの展開というのは、プレイヤーにとって若干違和感があるものになっていると感じました。
横尾：あれは「ニーアとカイネ」というよりも、「プレイヤーとカイネ」にとっての選択という意味合いです。1周目、2周目とプレイしてみて、カイネが好きなら自分を犠牲にして助ければいいし、そうじゃないなら助けなくてもいい。無理矢理に恋愛話の色を強めて、助ける必然性を持たせたくありませんでした。
――なるほど。ですが、だとしたらニーアのセリフで「愛する人も～」のくだりは、なおさら唐突に感じるのですが。
横尾：あれはまぁ、演出というか、その場のイキオイということで(笑)。「プレイヤーがカイネを愛しているかどうか」。それで選択肢を選んでもらえれば、と。
――順番として最後に出てくるから、Dエンドが真のエンディング、というわけではなく、プレイヤーが自由に「自分の真のエンディング」を決めればいい、と。
横尾：そう捉えていただければ。
映島：でも、ゲーマーとしてはシステムとして用意されている以上、進まざるを得ませんよね、Dエンド。だって、絶対に見たいもの(笑)。
――今のお話を聞いていると、あの選択肢を選ぶ時に自分の頭が「ゲームだから」って考え方で動いてたんだということを、痛感しますね。心底、カイネのことを考えてあの選択肢を選んだかといわれると……。ある意味、プレイヤーが要求されているハードルはすごく高いと思います。

Dエンドについての考察
映島氏と名取氏の見解

名取：私は、Dエンドってわりとしっくり来るんです。ニーアは仲間への愛情がすごく強いから、たとえばあれがエミールであったとしても、助けてしまうんじゃないかと思う。彼にとってはヨナだけが特別で、あとはもう、同列一位みたいな感じじゃないかとも思うし。
――ヨナも含めて、大切な人達が生きていてくれれば自分は幸せだ、という考え方もあるでしょうね。
映島：私にとってはCエンドが父ニーアの選択で、Dエンドが兄ニーアの選択という印象ですね。
――その理由というのは?
映島：父親は、娘に対する責任があるから、簡単に己の存在を放棄できないと思うんです。ヨナを守って育てなくちゃならない責任感から、カイネを殺して自分は生きる。逆に、兄と妹はもはや共依存の関係だから、解放されて楽になりたくて消滅を選ぶ、というのもあるんじゃないかと。
名取：なるほど……。
映島：C、Dエンドは、とくに人によってどうとでも受け取れる内容ですよね。だから、私としては『ニーア』は、そういう意味で万人向きのゲームに仕上がってるなぁと思っています。「人を選ぶ」ってよく言われていますけど、「これでしょ!」っていう答えを押し付けられるわけじゃないから。
横尾：でも、変なゲームですけどね。

変なのに万人受けした理由
「感情を動かすことに注力」

――本書で公開される資料を拝見すると、ゲーム中では明かされていない設定がたいへん多いです。
横尾：そうですね。「ゲシュタルト計画」とかほとんど説明されませんしね。
――それは意図的に?
横尾：全てが説明されないのは現実世界がそうだからです。今回は現実世界のグズグズな感じをゲームに取り入れたかったので、あえて全てを説明する事にはこだわりませんでした。また、基本になるストーリーをシンプルでわかりやすい形にしようと思ったので、感情を動かす事に必要な情報以外はなるべく削るようにしました。
――だから、ドラマティックなんだけど消化不良という、「すがすがしいんだけど、奇妙な後味」が残る。
横尾：結局僕は、何かしら奇妙で、変なゲームが作りたいんだと思います。というか変なゲームしか作れないんだと思います。

新宿に塩が降る日――
「ゲシュタルト計画」とは?

――それでは、ここからは横尾さんを中心に世界観の設定について、詳しく質問してもよろしいでしょうか?
横尾：はい、答えられる範囲で答えます。
――「ゲシュタルト計画」や「レプリカントシステム」といった世界観の構築は、横尾さん単独でなされたんですか?
横尾：これは大まかなアイデアを僕が出した後、細かい部分についてはキャビアのプランナーやプログラマー、加えて菊地、名取さんで、それぞれに要素を補完して作り上げたものです。
――まずゲームを始めると21世紀半ばの新宿で、夏に雪が降っていて驚いたのですが?
横尾：あれ、雪じゃなくて塩です。各地で白塩化した死骸が崩れて、空に舞い上がって降ってきたものです。
――「白塩化症候群」の影響で。
横尾：2003年にカイムとアンヘルが多元世界からこちらの世界にやってきて、巨人と戦った挙句、自衛隊機に撃ち落とされました。その死骸から放出されたのが「魔素」です。その魔素が人間と接触すると、『DOD』でいうところの契約が履行されます。契約といっても強制的な呪いのようなもの。「神の下僕となって、神の意に沿わぬ世界を滅ぼせ、拒否するならば死を」という内容です。契約を否定すれば白塩化して死に、契約を受け入れれば、神の下僕(レギオン)と化す事になります。
――いずれにせよ、人としては生きられなくなる。それを防ぐために、人類がたどり着いた回避策が「ゲシュタルト化」ですね。
横尾：ゲシュタルト化は竜の亡骸より精製された依代(よりしろ)に精神を宿すシステム。『DOD』の契約は魂の交換ですが、この場合の契約相手たる「竜」は魂の無い、虚ろなる依代であり、交換すべき相手の魂は存在しません。よって、一方的にこちらの魂が依代に移行する事になり、体の乗っ取りが成功します。
――ゲシュタルト化すると、白塩化症候群にかからずに済む?
横尾：肉体と魂が分離しているので、魔素に触れても契約の呪いが執行されません。
――その魂は、また肉体と融合することもできる、と。
横尾：可能です。しかし、魂はそのまま歳もとらずに生き続けられるけれども、肉体の方はそうはいかない。そこで、アンドロイドに管理された一定の空間で自我のない仮の肉体を生活させ、死んでは作り、死んでは作って維持していこうというのが「レプリカントシステム」です。白塩化症候群にかからないレプリカントを作ってレギオンを駆逐させ、白塩化症候群の謎も解明させる。その間、ゲシュタルトは眠りについて、すべてが解決した暁には再び人間の姿を取り戻して元通りの生活ができるようになりますよ、と。それが夢の計画「ゲシュタルト計画」と「レプリカントシステム」の全容です。
映島：このへんの裏設定的な部分は、もう複雑すぎて、横尾さんに聞かないと分かりません。私もSSを書くのにかなりたくさん質問して、勉強させてもらいました。

実験による偶然の産物
それが「ゲシュタルト・ニーア」

横尾：竜の亡骸を元に、魔法と科学を融合さ

横尾Dに聞いてみた
素朴な疑問2：「真っ暗な夜にならないそうなんですが、その理由は」
横尾：あの時代には地球の地軸が歪んでしまっていて、夜になっても太陽が沈みきらず、白夜のようになっています。

せた人類はゲシュタルト化に成功しましたが、そこには致命的な「不具合」が存在しました。ひとつは、太陽の光に弱くなってしまうという点。もうひとつはゲシュタルト化した魂は一定時間経過すると、自我を無くして人を襲い、さらには死んでしまうという点です。
――それが「崩壊体」、レプリカント達を襲っている「マモノ」ですね。
横尾：ゲシュタルト化の実験にニーアとヨナは兄妹で参加するんですが、計画を怪しんだニーアはヨナを連れて施設を逃げ出します。ニーアは、ゲシュタルト化が危険な事に気がついていたのでしょう。
――その後崩壊体に襲われたニーアはヨナを救うために、やむなく黒の書と契約してゲシュタルト化し、魔法の力を手に入れた。ヨナを守るために。
横尾：それがゲームの冒頭部分の描写になります。ヨナも黒の書に触ってしまい、ニーアと同じようにゲシュタルト化するのですが、彼女は病弱だったこともあり、すぐに崩壊体化が始まってしまうんです。
――ニーアは崩壊体にはならなかったのですか?
横尾：ニーアは崩壊体になるのを覚悟してゲシュタルト化したにも関わらず、たまたま「自我が崩壊しない安定固体」となります。要因はよくわかっていませんが、それ以後の実験でも自我が崩壊しない安定固体となったのは、彼のみでした。ニーアはそれを世界浄化機関に利用されます。崩壊体になってしまった妹は、時間が経てば死んでしまう。彼女を救う手立てがきっと見つかるから、それまで他のゲシュタルトに安定固体としての魔素を提供し続けるように説得されるわけです。
――結果としては、1000年以上も?
横尾：そうなりますね。それでゲシュタルト=マモノ達からは「王」という扱いを受けているようです。ゲシュタルト・ニーアが存在しなければ、彼らは崩壊体になってしまうわけですから。でも、結局ヨナを救う方法は見つからないままで、ずっと待っててもどうにもならないと悟った彼は、レプリカント・ヨナ（肉体）に、ゲシュタルト・ヨナ(魂)を戻して、さらに自分も肉体を取り戻して、2人で暮らそうとします。
――ゲシュタルト・ニーアの目的は分かりました。デボルとポポルは、そんな魔王をサポートしていた?
横尾：デボルとポポルは、人類の総意としての「ゲシュタルト計画」を完遂するようプログラムされた存在として介入してきます。彼女達の目的は「ゲシュタルト計画」の完遂であって、「魔王が幸せになること」ではありません。魔王の暴走は「ゲシュタルト計画」の破綻につながってしまう。それを阻止するために、急遽「白の書」と「黒の書」を融合させて、すべてのゲシュタルト（魂）を一気にレプリカント（肉体）に戻そうとしたんです。

「白の書」と「黒の書」は計画に終焉を告げる一対のプログラム

――SS「ソシテ誰モイナクナッタ」で描かれていますが、ゲシュタルトを封印して膨大な魔力を持たされた「白の書」と「黒の書」の正体とは、いったい何だったのでしょうか?
横尾：黒の書を起動することで、全てのレプリカントにゲシュタルトを戻す（レプリカントの世界から、人間達の世界に戻す）ことができるようになっています。魔法を利用したプログラムです。そのシステムを起動させるために必要な鍵が白の書と、「封印されし言葉」です。封印されし言葉が攻撃魔法になっているのは、レギオンとの戦いを想定していたためです。黒の書の起動には白の書が必要で、白の書を起動するのには封印されし言葉が必要で。つまり二重のロックをかけて、システムの誤作動が起こる事のないように管理されていました。しかるべき時が来たら、管理者によってシステムが起動するように。
――しかるべき時、とは?
横尾：レギオンが駆逐されて、白塩化もおさまった時ですね。しかし、魔王たるゲシュタルト・ニーアは騙されている事に気がついてしまいます。
――ヨナの崩壊体は一向に元に戻らないし、自分は魔素を提供するばかり。
横尾：いつまでも変わらぬ状況に苛立ち、実力行使に出て、ヨナとニーアのレプリカントと白の書を手に入れようとするのです。システムの根幹を揺るがされて、管理者であるデボルとポポルは「しかるべき時」は来ていないけれど、何もかもがダメになる前に、レプリカントの肉体を一斉に本来の持ち主に戻そうとした……。ところが、白の書は記憶をなくしていて、レプリカント・ニーアの味方として振る舞い始めた。しかも、長すぎる時の中でレプリカント達には、自我が芽生えてしまっていたわけです。双子は計画を修正しようと、魔王を上手に操ってなんとかしようとしたけれど、レプリカント・ニーア個人の意志も絡んで、うまくいかなかったよ、というのが『ニーア』の物語です。
――聞きながら、だいぶ混乱してきました。
横尾：そうなんです。考えた僕らも混乱しそうなほどなんです、実は(笑)。でも、ゲームとして楽しむ分には今お話した部分、まったく必要ないと思うんですよ。本当にどうだっていい設定です。
――プレイヤー=ニーアには関係のない話。確かにそうですね。
横尾：世界にはいろいろあるけれども、ニーアはヨナを守ろうとして、マモノと戦った。描きたかったのはそこで、僕らのいる世界で起こってることと一緒です。長い歴史の中でどうしてこうなったのかよくわかんないけど、生まれた時からなにがしかの理由があって戦争をしている――たとえばそういうことです。
――では、仮にレプリカント・ニーアが魔王を倒さず、素直に肉体を乗っ取られて、白の書と黒の書がすんなり融合していれば、平和な人間の世界が戻ってきたんですか?
横尾：レギオンが駆逐されて、白塩化も収束していればそういうことになります。ただ、そうであったとしてもヨナの肉体には黒文病が発病して治せないので、ヨナは助かりません。
――えっ。
横尾：そう、いずれにせよヨナとニーアが生きのびる道は、とっくに閉ざされているんです。

引き継がれていた伝統 今回もマルチBADエンド!?

――A、B、Cエンドでは、レプリカント・ニーアがレプリカント・ヨナの救出に成功します。それなのに。
横尾：レプリカントのヨナとニーアが残ったわけですが、ゲシュタルト・ニーアをレプリカント・ニーアが殺してしまったために、安定固体の魔素が供給されず、やがてゲシュタルトは崩壊体になってしまいます。そうなると、対応するレプリカントの肉体の再生はもうできません。それに司祭としてレプリカントの死と再生のシステムを司っていたデボルとポポルをレプリカント・ニーアが殺してしまったので、あのエリアのレプリカント達はどうあれ今の世代で消えることになります。
――結局ヨナは助からない?
横尾：レプリカント・ヨナの肉体の黒文病は治っていないので、そのまま黒文病が進行してヨナは死にます。
――（一同絶句）と、なると、Dエンドでレプリカント・ニーアの存在が失われたあとは?
横尾：まず、黒文病は治っていないので、やっぱりヨナは死にます。
――い、生き残ったカイネは?
横尾：その場ですぐ死ぬというとはありませんが、レプリカントシステム自体が機能していないので、いずれ死にます。
――こうして聞いていると、すべてにおいてレプリカント・ニーアが余計なことをしたようにしか思えないのですが……。
横尾：おっしゃる通りです(笑)。
映島：まぁ、どのエンディングへ辿り着いても「ヨナは死ぬ」「みんな死ぬ」といういつも通りの流れ(笑)。
名取：うん、横尾ワールド(笑)。
映島：だから、今回もマルチバッドエンディングシステム搭載だったんですよ♪
T氏：そんな、皆さん嬉しそうに。
映島：横尾さん達の作るお話がね、キレイにおさまるはずないんです。むしろ、私はその話を聞いて、やっとキレイにおさまったような気がしたほどです。
名取：どんなハッピーエンドなお話でも、主人公が素晴らしい勇者でも、それは一部分を切り取っただけで、こうして話してる私達もみんな、最後は死んでしまうわけですから。いたって普通のことですよ。
――普通という二文字が、重いです。

本書だけのEエンド? その謎と希望と絶望を知る

――今回収録させていただいたSSの中でも、最も驚いたのが「Dエンドのその後」を描いた「失ワレタ世界」だと思うのですが、これはあえて「Eエンド」と呼ばせていただきます。
映島：Dエンドで心にぽっかり穴が空いた人には、嬉しい内容ですよね。
――このEエンドは、どういうシチュエーションでの物語なのでしょうか?
横尾：魔王がいなくなった後、レプリカントシステムそのものをリセットするプログラムが神話の森で動き出し、カイネがそれを破壊するという流れの物語です。
――どうして、彼は少年時代の姿で帰ってきたのでしょう?
横尾：最初に神話の森を訪れた時の樹の「記憶」を元に再構成されているからです。あとは書き手として純粋に「みんなで一緒に旅をした、楽しかった時間を最初からやり直そう」という思いを込めたかった、という考えもあります。
――個人的には、青年姿で帰ってきてカイネとうまくいけば、とも思ったのですが。
横尾：『ゲシュタルト』だったら、眼帯をつける前の姿で帰ってきますよ!　うまくいくかもしれませんよ!?
映島：いや、その歳の差カップルも悪くはないんですけど、それはそれとして。
――カイネだけ、またエミールに5年間、石にしてもらえば……。
名取：腕も4本になったことだし、そんなの朝飯前ですよ、きっと(笑)。
映島：でも……ほら、5年も経ったらゲシュタルト持ちのレプリカント達は、きっと次々に黒文病で死ぬだろうし～（遠い目)。
横尾：破壊システムはなくなっても、遅かれ早かれ、みんな死んじゃいますしねぇ～（遠い目)。
名取：ですね～（にっこり)。
――なんて残酷な。

名取さんのシナリオは リアリティがありすぎて怖い!?

横尾：残酷っておっしゃいましたけど、僕としては精神的にキツイ、残酷だって思うところを結構削ってるんですよ。名取さん担当のシナリオでボツにしたシーンもたくさんあります。
――たとえば?
横尾：僕自身は、SSの「狭キ門」で名取さんが書かれているような、村の外のエミールとカイネの情景とかダメなんですよ。見てて

7号フィギュア(非売品)
本書のライターが雑誌の企画記事に便乗し、趣味で制作。御三方に献上した代物。

横尾Dに聞いてみた
素朴な疑問3:「崖の村の閉鎖性は異常。あの人たちは結局なんだったの」
横尾：あの村には白の書と黒の書の融合を待たずに、自分の意志でレプリカントに入ったゲシュタルトたちが、何人かひっそりと暮らしていました。その中で崩壊体になった者たちがフックに吸収されたり、集合体化してウェンディになってしまいました。

苦しくなっちゃう。
——さらっと笑ってるエミールの様子とか、逆にツライと。
横尾：そうです。だけど、そういうのが名取さんの持ち味でもある。ニーアとヨナの兄妹間のリアルな描写があったんですが、あまりにリアルすぎて、僕は見ていられませんでした。もう胸が痛くて。
——どんなシナリオだったんですか？
名取：序盤で、ヨナをすごくお荷物に感じたニーアが、ついカッとなって、「お前さえいなければ」的な感情でヨナを傷つけてしまう場面を書いたような記憶があります。少年だからこそ、感情が昂ぶって身内を傷つけることもあるんじゃないかと思って。
横尾：僕にとっては、それはリアリティがありすぎて、つらかったので NG を出したんです。
映島：もしそういう場面が入ってたら、逆にニーアはこんなに可哀想な印象の子にならなかったのでは？　愛されまくりのヨナに対して誰も叱ったりしないから、ゲームをプレイしてる側としてはイラッとしたり、腹が立ったりしたわけで（笑）。

王道少年マンガとの違い それは極端すぎるリアリティのなさ

——映島さんは、本作のシナリオを読んでどんな印象を持たれていたのですか？
映島：正直なところ最初は、横尾作品にしては普通だなぁと思っていました。ただ、少年マンガの王道みたいなのを目指したって聞いていたから「こんなもんかな」とも。だけど読み進めていくうちに、どうもおかしい、気持ち悪いって思い始めました。それって、今の名取さんの「リアルなシナリオは未採用」という話を聞いて、すごく納得がいきました。要するに各キャラが、普通だったらこうするだろうっていう反応をちっとも返してないんです。みんなみんな受け入れてしまってる。だから物語全体を見た時に、変な違和感が感じられるのかも。
横尾：少年マンガって、そうじゃないですか。いいとこどりの、違和感だらけ。
映島：いや、少年マンガはそのうえで予定調和に落とし込んでるじゃないですか。『ニーア』はある意味、そこをほったらかしにしてるから奇妙なんですよ。何かがおかしい。
名取：そういう意味では横尾さんが出してくれたNGは的確だったんですよね。奇妙なゲームにするためには、そういうリアルなシチュエーションは削らなきゃいけなかったんだと、今なら思います。
横尾：いや、僕がただ耐性なくて直視できなかったからってだけで。そんな結果に繋がってるとは、ちっとも（笑）。
——レプリカントは擬似人格だから、感情表現が人間っぽくないのかなとか勘ぐったりもしたのですが。
映島：そういう理解の仕方もできますよね。一番人間らしいのは、本来アンドロイドであるはずのポポルのようにも思えるし。
——みなさんのお話を総合してみると『ニーア』の世界は究極的には「人間世界のリアリティ」がないんですね。夢のような不思議な現実感だけが残っている。その意味では「ロールプレイング・ゲーム」を求める人達が素直に入り込める、待ち望んだ物語になったのかもしれません。

D エンドでのカイネを救うのは、プレイヤーの……愛!?

——リアリティのなさという点では、両性具有のヒロインは、その最たるものかと。カイネは人間時代から両性具有だったのでしょうか？
横尾：いや、彼女は長年続いてきたレプリカントシステムにおける、ひとつのエラーとしてそのような性別に生まれてきてしまったという設定です。本来は配偶者もいる女性で、ちゃんと結婚するはずでした。
——マモノのテュランは、彼女の本来のゲシュタルトではないのですか？
横尾：カイネのゲシュタルトはちゃんと別にいます。テュランはまだ崩壊体になっていない正常なゲシュタルトなんですが、元々殺戮が好きで、レプリカントであるカイネの肉体を乗っ取ろうとしてるんです。カイネが煩悶しているのを楽しんでる、といった状況です。
—— C、D エンドでは暴走したカイネを、テュランとニーアが一丸となって救うわけですが、D エンドではどういう仕組みでカイネは救われたのでしょうか？
横尾：……皆さんの愛と気合です！

人外から両性具有まで『ニーア』はハーレムゲーだった!?

——それでは皆さんのお気に入りのキャラを教えてください。
横尾：僕は 7 号ですかね。D.K さんのキャラデザインが上がってきた時からすごく気に入っていて、ほとんどリテイクがありませんでした。
名取：私はカイネが一番好きなキャラクターです。『ニーア』の登場キャラと学校で同じクラスだったら、1 人でポツンといそうなカイネに声をかけたい。
映島：私は断然！　少年ニーアですね。
横尾：映島さんは、少年ニーアの絶対領域に夢中なんです。
映島：ずっと少年のまま遊んでいたい……。でも、『ニーア』って実はニーア以外の仲間全員がヒロインだと思うんですよ。シロも最後でニーアに告ってたし。
横尾：はっ!?　どこで？
映島：シロという名前、わりと気に入ってたっていう、あのお別れのシーンですよ。
横尾：アレを告ってるって言えちゃうあたりが、映島さん脳、スゴイ、コワイ（笑）。
映島：そんなぁ！
——シロも 7 号も、とくに女性にマスコット的な人気があります。
横尾：エミールは元々洋館に閉じ込もっていたから世間知らずだし、兵器になって成長が止まっているので幼いんですが、基本バカなところがいいんですよね。
映島：B エンドのラストは、本当に笑いました。SS では 7 号の一人旅、本当に楽しんで書かせていただきましたもん（笑）。だからもう、私はダウンロードコンテンツ (DLC) クリアできないと思います。魔法弾ならぬエミール弾……斬れません！
横尾：あれはわりとラクに作れて、やってみたらかなり笑える絵になったので、気に入ってます。相当不気味なのに、女性スタッフに軒並み「かわいい、かわいい」って言ってもらえて、得なキャラだなと。
——こうして考えると、ニーアはモテキャラですね。魅力的なキャラに囲まれて。
横尾：ハーレム状態なんですよ。
映島：純粋な女はひとりもいませんけどね。
横尾：人外に大人気なわけですが。とはいえ、そんなに人気者なのに空気読めない妹に夢中なんですよ。ひどい男です（笑）。

名取さんのシナリオが生んだ「容赦なく人を傷つける」ヨナ

横尾：僕、ヨナが出てくるシーンって結構気に入ってるんですけど、特に気に入ってるのが A エンドのカイネが去るシーンなんですよ。名取さんに発注した時には「空を見上げて美しく終わるエンディングにして下さい」ぐらいしか書いてなかったんです。そしたら、あの最悪のタイミングで放たれる「お兄ちゃん！見て！！」が返ってきて。『何この鬼畜なシーン、スゴイ!!』って（笑）。
名取：あれは確信犯です。兄妹なんだけど、保護者と娘みたいな立場でもあるから、ヨナならあのくらいはやるかなと。
映島：あれは驚きましたね。あのタイミングであの一言って、父と娘だったら全然アリなんですよ。それは父親を独占できる娘の権利だから、行使してもいい。だけど兄妹でアレは、真っ黒すぎて……！
横尾：精神的には5歳のままですからね。でも、だからって許されていいものではない（笑）。誰か叱ってやれよ、と。

カイネとエミールへの愛情「仲間がいてくれてよかった」

——そんな名取さんのお気に入りのシーンやセリフがあれば教えてください。
名取：私はカイネがエミールの館で寝てしまって、シロとちょっとしたやりとりをする場面が好きです。ああいう風に仲間達が家族のように接するシーンは、書いていて「カイネ、よかったね」って思えます。あとは手前味噌なようで恐縮なんですけど、カイネがエミールに向かって言う「これは罪ではない」というセリフもお気に入りです。そういう考え方の人がエミールの側には必要だと思いながら、愛情を込めて考えていたら、自然に出てきたセリフでした。
——まさに「おねえさん」の存在感を感じさせてくれます。
名取：やっぱりカイネとエミールに対しては思い入れが強いんですよね。ニーアやシロよりも、身体的に背負っているものがあって独りぼっちなぶん、「ああ、仲間がいてくれてよかった」と思えるような会話をたくさん入れたつもりです。
——映島さんの、お気に入りのシーンは？
横尾：映島さんは、少年ニーアがフィールドを走ってる後ろ姿を見ているだけで大満足らしいですよ、絶対領域だから。
映島：確かにずーっと走らせて満足してましたけど（笑）。ただねぇ……それ見てゴキゲンになってたら、うちの高校生になる息子が後ろを通りながら「でも、この子、開通済みなんだよね」って、ボソッと。
横尾&名取：（爆笑）
——それは、映島さんの罪ですね。
映島：違いますよ！　少年ニーアにそんなことさせたのは横尾さんであって、私はそれを小説にしただけなんですからっ！
横尾：いやぁ、映島さん罪深いなぁ。全国のファンの皆さんに燃料投下しちゃって。
映島：この作品はゲームじゃないところで問題作すぎますよ、本当に（笑）！

実は『レプリカント』はお蔵入り寸前だった!?

横尾：なんとか『レプリカント』と『ゲシュタルト』を同時に発売する事ができましたが、実は『レプリカント』がお蔵入りになりそうな時期もあったんですよ。
T氏：そんな事もありましたね。
横尾：開発には約 3 年かかっているんですが、途中でアメリカのスクウェア・エニックスまで会議で呼ばれて、作品の概要と進捗状況を報告するタイミングがあったんです。当初はもっと早く 2 作品を同時発売する予定だったので、かなりタイトなスケジュールでした。会議でそれが判明した途端、向こうのエライ人たちが「もう『ゲシュタルト』だけでよくね？　日本だけ違うバージョン出さなくてもいいんじゃん?」的なことをちゃんとした英語で、理路整然と言われまして（笑）。
——それでどうされたんですか？
横尾：隣で齊藤プロデューサーが「……どうするよ?」的に僕の顔を見たので、断固イヤですとゴネました（笑）。『レプリカント』を作れないんだったら、僕ら開発チームのモチベーションが尋常じゃなく下がるので、結果的に『ゲシュタルト』の発売も遅れますよ!?　それでもいいんですか!?　と脅迫じみたことを言って帰ってきました。
T氏：すごいワガママですよね。
横尾：本来、兄妹の物語で作ってたわけですから。とはいえ、当初は『レプリカント』も英語音声になるはずだったんですよ。声優さんの都合がつけられないだろうって。
映島：それは初耳です！　もし英語音声で字幕だったら『レプリカント』といえど、話題になりづらかったかも。
横尾：そこは齊藤プロデューサーの気まぐれか、もしくは英断だったんじゃないかと（笑）。ギリギリになって「やっぱり日本語で音声つけよう」って言い出して、声優さんの調整をつけてくれました。
——カイネ役の声優選定にだけは、横尾さん

横尾Dに聞いてみた

素朴な疑問 4：「ストーリー後編から、ニーアの家の池に白い花が浮くのはなぜでしょう」
横尾：いつかヨナとカイネが帰ってくる日のために、ニーアは月の花を一生懸命栽培して、髪飾りを作ろうとしていました。失敗した作品を捨てるのも忍びないので、池に浮かべていたようです。

が譲らなかったというお話を聞きました。
横尾：もともと、キャラデザインがかなり女性的だったので、声も普通にかわいくてきれいな方を、という方針になっていたんです。だけど、僕としては粗雑なイメージを声でも体現したかったので、ぜひ田中敦子さんにとお願いをしました。
名取：私、今回の仕事ではカイネの罵倒セリフを書いている時が一番楽しかったんです。「×※○△☆」と伏せ字を書きつつ、その後ろにカッコ書きして「彼女は今こーゆーことを言ってます♪」と、下品で汚くいやらしく最低な言葉を羅列した記憶があります。すごく楽しく書けたから、規制音があっても日本語になってくれて本当に嬉しかったです。
横尾：田中さんに「全部」キレイに喋っていただいて、それをスタジオで「全部」聞けた事も、本当にいい思い出です。
――この発言を知ったら、世界中の田中敦子ファンが悶絶しますよ。

セーブデータは最後の代償 もしもDエンドがなかったら……。

――こうしてお話を聞くと、今の形で『ニーア』が世に出た事はいろんな方達の努力の結果なんだな、と感じます。
横尾：そうですね、いろんな意味で幸運なタイトルだったなと思います。初回限定版も当初は予定がなくて、そこの宣伝Tさんたちが押しに押して用意してくださったりとか。
T氏：あれはもう、楽曲がすごくステキだったからこそです。「やるべきだ」って主張して、実現できました。
――サントラ自体がゲームの発売より早いというのも驚きました。
横尾：モナカの岡部啓一さんと、エミ・エヴァンスさんには、いろんなワガママや注文を聞いてもらいました。結果的には、思っていた以上のすごい楽曲が上がってきて、感謝しきりです。だから、サントラが好評なのも本当に嬉しいし、ありがたい事だと思っています。
――そしてプレイヤーとして一番の驚きは、Dエンドです。あのシステム自体がよくぞいろんなハードルを潜り抜けたな、と。
横尾：僕がどうしてもやりたいって言って、齊藤プロデューサーが頑張ってくれました。最初はセーブデータのバックアップも取れない仕様だったんですよ。
映島：それ通してたら、確実にロッカー行きだったと思います（笑）。
横尾：ええ、さすがにそれは止められましたね（笑）。で、バックアップも取れるし、セーブデータが消える選択肢の後にも何度も確認のメッセージを入れるようにしたら、なんとかOKが出て、よかったねっていう。
――もしそのシステムが採用できなければ、最終エンドまでの道のりはどうするつもりだったんですか？
横尾：ひと通りやった後に、1回目で使った名前を使えないようにして、2回目の名前で再度A、B、Cエンドを見たら、その後SS「失ワレタ世界」の部分がプレイできるっていう仕掛けにしようと思ってました。そして、最後に1回目で使った名前を入力したら、主人公を取り戻せるという内容にしようと。
映島：それはそれで、遊んでみたかった。
名取：でも、それはそれで、ロッカーの扉が開きそうな鬼仕様な気も（笑）。
――1度使った名前が使えないというのは、特別な意味が？
横尾：7周プレイを前提とした時に、過去の名前を「使えなくする」ということで、かつて確かに「存在していた」ということと、プレイヤーが「忘れずに憶えている」という事を強調したかったという意図がありました。今も、Dエンド後に同じ名前が使えないのは、その「念のため7周システム」の名残なんです。

いろいろなゲーム作品へのオマージュやリスペクトについて

――よく通ったといえば、Dエンド以外にも、あちらこちらでこの業界の名作にまつわる演出が見受けられました。
横尾：王道のヒット要素を「参考に」しました。あんまりやりすぎると、怒られるので適度に散りばめて……。
映島：わりとモロにやってるところもちらほらあって、いいの!?　と思いましたが。
――羊から肉を剥ぎ取った時、これはどこかで焼けるに違いないと思ったものです。
映島：私も（笑）！
横尾：あんまりやると、大変です。Tさんが睨んでいます。
T氏：開発の初期段階は、もっとすごかったというウワサも聞きました。洋館で扉のところまで行ったら、画面が切り替わって扉がギィィ…って開いたとか（笑）。
一同：それはダメでしょう!!
横尾：僕もダメだと思いました。

次回作？　シリーズ化？ 未来に寄せる想い

――内外で注目される作品となった『ニーア』ですが、横尾さん自身、次回作の構想などは？
横尾：今は『ニーア』が終わったばかりで何も考えていませんね。僕（株式会社cavia）はあくまでデベロッパーなので、パブリッシャーに企画が通って予算が下りれば、それに従って作品を作るのみです。そういう機会がまたあればいいな、とは思います。
――『ニーア』の続編というのは？
横尾：現段階では何もわかりません。ただ今回のこの本のように、ゲームが他の媒体とリンクして、世界観が広がっていくという流れはとても興味深いと思っています。ゲームで表現しきれないことが、テキストでなら表現できるというものもあるわけで。限られた時間や予算の中で、いろんな表現手段を模索して、よりよいものをファンの方々にお届けできればと常々思っています。
――場が許すなら、こんな話が書いてみたいというのは、名取さんや映島さんにもまだまだあるのでは？
映島：SSは文字数の制限で苦労しましたから、思いっきり長い話が書いてみたいですね。『ニーア』は世界観が深いので、もっと横尾さんにいろんな設定を聞いて、いろんなところを掘り下げてみたいです。
名取：私はリーダー狼とおじいさんの話を書いてみたいです。本当に愛着があるキャラばかりなので、いろんな形で末永く付き合っていければ嬉しいなぁと思っています。
――では最後に横尾さんから、本書をご覧の皆様に向けてメッセージをお願いします。
横尾：『ニーア』を気に入っていただけて嬉しい限りです。今後も、過剰に期待せず、つまみ食いしたら意外とおいしかったくらいの感覚で、よろしくお願いします。

幻の逸品紹介
ARTICLE OF RARE BEAUTY

7号Tシャツデザイン
キャビアスタッフが気まぐれにデザインしたもの。本書スタッフ一同が制作を熱望している。

DLCコスチュームデザイン
和風のデザインでガラリと印象の変わったダウンロードコンテンツ用の追加コスチューム。ボツ案も含まれている。

お蔵入りした本書カバー案
映島氏、名取氏ほか、女性陣の「セクシーすぎると店頭で買いづらい」という提案でNGになった。

横尾Dに聞いてみた
素朴な疑問5：「石の神殿の祭壇から魔王の城へ入れますが、屋上から魔王の城らしきものは見えませんよね」
横尾：神殿最上階にある祭壇の奥がエレベーターになっていて、一度地下深くまで下りることになります。地下へ下りると通路があって、その先に魔王の城があります。位置的には石の神殿がある山の裏側です。

ニーア ザ・コンプリートガイド＋設定資料集
GRIMOIRE NIER
-PROJECT GESTALT & REPLICANT SYSTEM-

DIRECTOR & WRITER
電撃攻略本編集部
木原 大輔

EDITOR&WRITER
松下 忠嗣 [CHARACTER GUIDE ,THE ABYSS OF『NieR PROJECT』, PROJECT "GESTALT" OUTLINE, CREATOR'S INTERVIEW(INTERVIEWER)]
松下 彩(sagako) [STORY GUIDE ,CREATOR'S INTERVIEW(COMPOSER)]
澤田 五郎 [PLAYBACK NieR:STORY CAPTURE]
小嶋 勝之 [PLAYBACK NieR:SYSTEM ,QUEST,DOWNLOAD CONTENTS]
西城 達哉 [PLAYBACK NieR:ASSISTANT]

[illegible]
映島 巡
名取 佐和子
菊地 はな
横尾 太郎(株式会社cavia)

PROOF READER
吉沢 多栄子

ILLUSTRATION&CONCEPT ART
D.K [CHARACTER DESIGN,ILLUSTRATION]

株式会社cavia
加藤 友保 [CONCEPT ART]
上久保 能大 [CONCEPT ART,ILLUSTRATION]
坂巻 知佳 [CONCEPT ART]
杉山 剛 [CONCEPT ART,ILLUSTRATION]
東條 正悟 [CONCEPT ART]
常盤 憲司 [CONCEPT ART]
中村 葵 [CONCEPT ART]
長谷川 太郎 [CONCEPT ART]
星尾 憲治 [CONCEPT ART,ILLUSTRATION]
水戸 杏奈 [CONCEPT ART]
柳沢 太佑 [CONCEPT ART]

藤坂 公彦 [CONCEPT ART]

DESIGNER
有限会社海月デザイン
田村 宏
佐々木 由美子
竹本 章子
奥山 恵

COVER DESIGNER
K Plus artworks有限会社
小林 博明

[illegible]
電撃攻略本編集部
松本 剛

COORDINATOR
電撃ゲームス編集部
野村 一真

SPECIAL THANKS
株式会社スクウェア・エニックス
株式会社cavia

発行
2010年5月28日 初版発行

発行者
高野 潔

発行所
株式会社アスキー・メディアワークス
〒160-8326 東京都新宿区西新宿4-34-7
TEL.03-6866-7509（編集）

発売元
株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
TEL.03-3238-8605（営業）

[illegible]
大日本印刷株式会社

装丁
K Plus artworks有限会社

©2010 SQUARE ENIX Co.,Ltd. All Rights Reserved. Developed by cavia Inc.

©2010 ASCII MEDIA WORKS

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
"Xbox 360"は米国マイクロソフトMicrosoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。

Printed in Japan

ISBN978-4-04-868671-6 C0076

本書は、法令に定めのある場合を除き、複製・複写することはできません。
落丁・乱丁本はお取り替えいたします。購入された書店名を明記して、
株式会社アスキー・メディアワークス生産管理部あてにお送りください。
送料小社負担にてお取り替えいたします。但し、古書店で本書を購入されている場合はお取り替えできません。
定価はカバーに表示してあります。

※本書の内容（攻略法など）に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。
ご了承願います。

Grimoire Expiations
-Project Gestalt & Replicant System-
ShortStories:The SECRET

SHORT STORY

「ソシテ誰モイナクナッタ」

映島 巡(著)
原案:cavia 横尾 太郎

窓もドアすらもない部屋に俺はいた。

だだっ広い部屋だった。照明器具は見あたらないが、明るい。天井全体が光源になっているらしい。周囲には俺と同年代の人間がいた。一見したところ、人種はばらばらのようだ。男は俺を入れて九人、残り四人は女。まだ意識が朦朧としているらしい者もいれば、すでに立ち上がって身構えている者もいる。そして、なぜか各自の傍らに本が一冊ずつ。

何があった? なぜ、俺はここにいる?

薬で眠らされていたのか、目眩がした。こういうときは急に立ち上がらないほうがいい。周囲の様子を確認しながら、銃に手をやろうとした。が、予想どおり、それは消えていた。

拉致されたとしか思えない状況で目覚めた以上、銃火器の類が取り上げられているのはわかっていた。当然のことだ。ただ、服の裾に縫い込んだワイヤーや靴底に仕込んだ爆薬の類まできれいに押収されていた。ひとつ残らず、だ。それでわかった。俺は自分自身が所属する組織に捕らえられたのだ。

こうなる予感はあった。「極秘任務」などという胡散臭い話が持ち込まれた時点でピンときた。加えて、これは命令ではないと言われた。受ける受けないは自由だ、と。

高額な報酬を提示されたばかりか、任務終了後の退役まで約束された。つまり、このクソったれな生活とおさらばできると言われた。これで否と答える奴がいたとしたら、そいつは正真正銘の大馬鹿野郎に違いない。或いはイカレた殺人狂か。

もちろん、これだけの条件を提示してくるのだから、真っ当な任務ではあり得ない。おそらく百人中九十九人、いや、千人中九百九十九人までが生きて帰れない、とか。端から報酬など支払う気がないからこそ提示できた条件だろう。

わかっていた。それくらい。わかっていたくせに、このざまだ。覚えず自嘲的な笑みが浮かぶ。

と、横合いから声をかけられた。俺より若干、年下と思われる男だ。しかし、残念ながら同じ国の人間ではない。俺は黙って首を横に振る。それだけで相手も事情を察したか、それ以上は話しかけてこなかった。

俺の所属している組織には、様々な国の人間がいる。その大半が母国語しか理解できない。年齢がやっと二桁に乗るかどうかで、朝から晩まで戦闘訓練という生活を強いられるのだ。まともな教育など受けられようはずがない。外国語どころか、母国語の読み書きさえ怪しい者ばかりだった。

両親が国籍の異なる者同士だとか、幼少時に外国で育ったとか、そういった事情で複数言語を習得している者もいないわけではないが、少数派である。

試しに、俺も反対側の隣に座っていた男に母国語で挨拶をしてみた。が、そいつも黙って首を横に振った。

その頃になって、真向かいに座っていた女が顔を上げた。ようやく意識が戻ったらしい。薬の耐性には個人差があるものだが、こういう奴が真っ先に死ぬ。何事であれ、周囲より遅いというのは致命的だ。

目が合うなり、女の顔に驚愕が広がった。俺を知っているのか? 誰だ、こいつ? いや、俺もこの女に見覚えがある。

女が立ち上がった。案の定、目眩がしたのだろう、盛大に音を立てて女がひっくり返った。その無様な格好で思い出した。

「おまえ、生きてたのか……」

上体を起こしながら、女がうなずいた。彼女は数少ない、複数言語を理解できる人間だった。なんでも、彼女の母親は俺の国の出身らしい。子供は母親の話す言葉を自然に覚えるものである。

「よかった。あなたも生きてた」

「当たり前だ。おまえと一緒にすんな」

出会ったのは、三年前。俺も彼女も第13次十字軍、大規模なレギオン掃討作戦の生き残りだった。

所属部隊はもちろん違った。だが、作戦開始後、あっという間に部隊もクソもなくなった。戦場なんてそんなもんだが、中でもあれはひどかった。当時十六歳、すでに古参兵だった俺でさえ、生還は五分五分だと覚悟した。

乱戦の中、俺はレギオンを前に棒立ちになっている馬鹿を見つけた。咄嗟に俺はそいつを突き飛ばし、辺りを焼き払った。

別に人助けとか、そういう麗しい話じゃない。俺たち兵士そのものが「貴重品」なのだ。だから、仲間は助ける。というより、無駄にしない。そういう決まりだった。

驚いたことに、その馬鹿は俺と同い年だった。その年齢になるまでまともな訓練も積まずに、いきなり戦場に放り込まれたわけだ。レギオンを間近に見て、動転したのも無理はなかった。

レギオンは人間に酷似した外見を持つ。元は人間だからだ。白塩化症候群に罹患した人間の多くは死亡するが、中には生き延びる者もいる。凶暴化した化け物となって、だ。

レギオンの駆除が急務なのは、単に人を襲うからではない。レギオンそのものが感染源となって、新たな白塩化症候群の患者を発生させる。そして、三十年ほど前に発生したこの奇病の治療法は、未だに確立していなかった。この世のものならぬ白い巨人がまき散らした病だ。そんなものかもしれない。

もっとも、特効薬はないが、予防薬ならある。問題は、その予防薬ルシフェラーゼの量産が不可能なことだった。しかも、効果が認められるのは若年層のみ。年少であるほど効果が高い。

かくして身体能力の高い子供が選抜され、貴重なルシフェラーゼを投与されてレギオン駆除に投入された。その子供たちの養成・派遣を行う国際組織がハーメルン機関だった。笛吹男が子供を集めてどこぞに連れ去るという童話から取った名称だが、悪趣味極まりない命名だと俺は思う。

「なあ、おまえはどうしてここに来た?」

「極秘の……任務と言われた」

「高額の報酬、退役許可。受ける受けないは自由、か?」

彼女は驚いたように目を見開いたが、すぐに得心がいったらしくうなずいた。三年前のあの日まで、ごく当たり前に学校に通っていたという彼女は、少なくとも俺より学習能力や理解力は高い。

「ここにいる全員が同じ話を持ちかけられたんだろうな」

改めて周囲を見渡してみる。出身国がばらばらなのは、各国の思惑ってやつを背負わされてここに送り込まれたからだろう。一見した限り、俺と彼女以外に意思の疎通が図れている者はいない。

「これを断れる人、いないと思う」

彼女は正しい。誰もが今の生活から抜け出したいと痛切に願っている。なぜなら、俺たちのやっていることは殺人、大量虐殺だからだ。相手は知性の欠片もない化け物だと言い聞かせられてはいるが、目にしてみれば紛れもない人間。それを生きたまま焼き殺す。

白塩化症候群は血液や唾液などの飛沫から感染すると言われているから、下手に銃殺すればその飛沫をまき散らしてしまう。だから、よほどのことがない限り、発砲は控えるよう命じられている。俺たちにしても、物騒なものを吸い込むのはごめんだから異論はない。

とはいえ、目の前で人間そっくりの生き物が炎に巻かれて死んでいく様は、気持ちの良いものじゃない。俺が初めてレギオンを焼き殺したのは、十歳になったばかりの頃だった。あれから九年経つが、今も慣れない。何度見てもいやなものだ。

「これ。なんだと思う? 本みたいだけど、開かない」

彼女が不思議そうな顔で本を開こうとしている。各自の傍らに置かれていた分厚い本で、黒とも濃い灰色ともつかない色の表紙には何も書かれていない。

「おい! 不用意に触るんじゃない!」

「あ……」

狼狽した様子で彼女は本を手離した。

「あ、じゃねえよ。全く」

俺は思わずため息をつく。こういうところは三年前と少しも変わっていない。あの後、一時的にだが、俺は彼女と行動を共にした。実戦経験がほとんどない者を放置するわけにはいかなかった。

幸いなことに、彼女は学習能力が高かった。途中、いくつかの指示を出しただけで、遅れずについてくるようになった。身体能力のほうも図抜けていた。でなければ、いくらルシフェラーゼの受容性が高くても、十六歳で選抜されはしない。

ただ、最終的には別行動を取らざるを得なくなったから、彼女はそこで死んだものと思っていた。作戦行動が終了してしまえば、俺たちには互いの消息を知る術はなかった。

「よくそれで生きてたもんだ。相当な強運だな」

違う、と彼女は強く頭を振った。

「あなたが……逃がしてくれたから」

「そんなんじゃねえよ。あれは俺の判断ミスだ」

彼女と別行動を取ったのは、複数のレギオンに囲まれたからだ。別方向に走れば、どちらか片方は逃げきれる。そういう敵の数と配置だった。

より生き延びる可能性が高く、戦力として価値が高いのは明らかだ。この二者択一であれば、より安全なルートを行くべきなのは俺のほうだった。

なのに、あのとき俺はあり得ない選択をした。魔が差したとしか思えない。だから、思い出すたびに、不愉快になった。苛立ちを覚えた。作戦終了後、今日までずっと思い出さないよう努めてきた……。

彼女が何か言いたげに口を開きかけたときだった。部屋の片隅から口論が聞こえた。男と女だ。そいつらも、俺たちのようにたまたま言葉が通じているのかと思ったが、どうやらそうではないらしい。何が原因かは知らないが、おそらくささいなことなのだろう。言葉が通じないままに罵り合っているということは。

やがて、女が相手の男に平手打ちを食らわせた。痛そうな音が響きわたったが、誰も仲裁には入らない。そりゃそうだ。ここにいる全員が素手でレギオンとやり合えるだけの訓練を積んでいる。間に入るなら、相応の危険を覚悟しなければならない。

男が顔を真っ赤にして女に掴みかかった。その瞬間、俺たちは信じられないものを見た。

不意に女の足下に落ちていた本が開いたのだ。手を触れたわけでもないし、偶然、足が当たって蹴ってしまったとか、そういうわけでもない。

勝手に開いた本の中から、いきなり黒い手が現れた。その手はみるみる巨大化し、相手の男を掴み上げた。信じられないという表情を浮かべたまま、男は捻り潰され絶命した。相手の女もまた、呆然としていた。何が起きているのか、当事者にもわからないらしい。

それだけでは終わらなかった。男が所持していたほうの本が強い光を放った。そこからまた黒い手が出てくるのかと思ったが、違った。男の死体が本に吸い込まれて消えたのだ。

男の姿が消えるのと同時に、本から放たれていた光

ハーメルンの笛が鳴り響き、幕が上がる
それは人類の存亡を賭けた、劇譚の舞台

も消えた。そして、黒っぽい色だった表紙は群青色に変化し、模様が浮き出した。人間の顔にも似た薄気味悪い模様だった。

沈黙は短かった。たちまち室内は騒然となった。

「あれは……何?」

「知るか。俺に訊くな」

俺は自分の傍らにあった本に手を伸ばした。さっきまでは不用意に触れないほうがいいと思っていたが、状況が変わった。今はひとつでも多く、この本に関する情報を引き出さなければならない。

表紙には文字も絵もなければ、傷ひとつついていない。材質も単なる紙とは違う気がする。そして、さっき彼女が言ったように、本のページはまるで糊付けされたように貼り付いていた。

「あの女、どうやって本を開いたんだ?」

そのときだった。俺の疑問に答えるかのように、いや、その疑問をあざ笑うかのように、室内に音声が流れ始めた。いくつもの声が混ざり合っていて聞き取りにくいこと甚だしい。

俺は必死で耳をそばだてた。母国語と思われる言葉が聞こえたからだ。おそらくこの場にいる全員が理解できるように、十三カ国語を同時に流しているのだろう。音声は、重要だが役に立たない、そんな内容だった。

各自に与えられたのは「魔法の書」で、それを使って殺し合いをしろ、生き残れるのは二名のみ。

たったそれだけの説明が繰り返し流れてくる。理由も、目的も、明かされることなく。

「何が極秘任務だ。ふざけやがって」

そう吐き捨てながらも、俺は周囲を慎重に見回した。窓もドアもないこの部屋に、逃げ道はなかった。生きてここを出たいなら、戦うしかない。

ここにいる全員で殺し合いをしたら、最後の二名を残すほうが難しい。一人生き残るのがせいぜい、下手をすれば全員が死ぬ。だが、最初の一人になるのは避けねばならない。

黒い手を出した女が再び本に手を伸ばす。それよりも隣の男のほうが早かった。その男は女の首を絞め上げ、捻った。鈍い音とともに女の四肢から力が抜けた。まずは一人。

次の犠牲者は女を殺した男だろう。獲物を仕留める瞬間は誰もが無防備になる。当然のように、男の背後を狙う者がいた。二人が同時に襲いかかった。示し合わせたわけではない。ただ、最も効果的な方法を瞬時に判断しただけだ。

しかし、そいつらは男を殺せなかった。女の死体が本に吸い込まれて消えるのと同時に、勝者であったはずの男が苦悶の表情を浮かべて倒れたのだ。男はすぐに動かなくなり、本に吸い込まれていった。そして、二冊の本が残った。翡翠にも似た緑色の表紙と、琥珀色の表紙。どちらも奇妙な顔の模様が浮かび上がっていた。

「魔法の書を使え……」

つぶやく彼女の声は微かに震えていた。本から黒い手を出して男を殺した女は、「魔法の書」を使ったから勝者と見なされた。その女を素手で殺した男は勝者と見なされなかった。

「そういうことか。なるほどな」

この場合の正解は、最初の一人にならないこと。だから俺は動かなかったし、彼女にも動くなと目で伝えた。これでルールは理解できた。状況も把握した。

「問題は、こいつの使い方がさっぱりだってことか」

笑わせる。魔法などというふざけたものをどう使えと?

薄笑いが浮かぶのがわかった。おかしくもないのに。俺は、自分がひどく動揺していることにやっと気づいた。

初めてレギオンを前にしたときでさえ、さほど動転しなかった。訓練通りにやればいい、不測の事態が発生したとしても、必ず突破口はある。それがわかっていたから、冷静でいられた。

今回はどうだ? 訓練も何も関係ない。突破口があるかどうかもわからない。にも拘わらず、目の前で三人が死んだ。それも立て続けに。何もかも、このクソったれな本のせいで!

力任せに本を床に叩きつけてやろうとしたとき、俺の腕を押さえる者がいた。

「生き残れるのが一人じゃなくて二人でよかった。あなたと殺し合わずにすむ。一緒に生き残れる。私たちは幸運」

これを幸運と呼べるのかどうか。しかし、彼女は笑っていた。俺のような平常心をなくした半笑いではなく、心からとわかる笑顔だった。

「落ち着いて。他の人たちはみんな一人。でも、私たちは二人。二人の頭で考えれば、他の人たちより早く方法が見つかる」

そうかもしれない。ここでは、意思の疎通を図れる相手がいるということが大きな武器になる。

「言っとくけど、俺、頭悪いからな」

「知ってる」

くすりと笑って、彼女は本の表紙に手を当てた。次は真剣な表情で束を調べる。

「さっきの人、怒ってた。殺されかけてた。黒い手、そのどちらかとつながっている」

或いはその両方が魔法の書とやらを使う条件かもしれない。だが、殺されかけないと発動しないとしたら厄介だ。もしかしたら、「殺し合え」などという物騒な話を出してきたのも、その条件をクリアさせるためではないか。

「あっ。もしかしたら……」

何か思いついたのか、彼女が顔を上げる。その表情がたちまち凍り付いた。どうしたのだろう? だが、俺はその問いを発することができなかった。彼女の両腕が俺に向かって伸びてくるのを見たと思った。

背中に衝撃を感じて、突き飛ばされたと知った。傾いた視界の中、巨大な黒い槍が彼女を貫いていた。すべての音が消えた。

彼女は俺の肩越しに、あの黒い槍を見たのだろう。それで咄嗟に突き飛ばした。三年前の恩返しのつもりだったのか、それとも……

傍らの本が光り始める。俺はあわてて彼女に駆け寄った。このままでは彼女が本に吸い込まれて消えてしまう。抱き起こし、その手をきつく掴んだ。

消えるな! 消えないでくれ!

彼女の唇が動いた。何だ? 何が言いたい? だが、俺には彼女の国の言葉がわからない。そういえば、名前すら知らなかった。生きて再会できるとは思わなかったから、俺も彼女も名乗らなかった。

不意に腕の中から重さが失われた。掴んでいたはずの手が抜け落ちるように消えた。

残されたのは、紅い表紙の本だった。血の色を思わせる深紅。浮かび上がっている顔は、彼女に似ても似つかない。

目の前が白くなった。叫んだ。ただ叫んだ。見たこともない文字が無数に現れ、視界を覆う。それでも俺は叫び続けた。

唐突に、消えた音が戻ってきた。悲鳴を聞いた。いくつもの呻き声を聞いた。

床から幾本もの鋭い槍が突き出している。室内にいた全員が一瞬にして串刺しにされるのを、俺はぼんやりと眺めていた。奇妙な文字に視界を覆われているせいで、どこか現実感がなかった。

やがて、視界が元に戻った。部屋の反対側に男が立っていた。男は勝ち誇ったような笑いを浮かべて、本を手にしている。床から槍を出したのは、この男だった。

どうやら俺は、あの無数の文字に守られて難を逃れたらしい。

生き残った。そう思っても、うれしくも何ともなかった。向かいにいる男のように勝ち誇った笑みを浮かべたくもなかったし、かといって、死んでいった者たちを悼む気にもなれなかった。どうでもいい。正直なところ、そう思った。

と、視界の片隅で何かが光った。本だ。本が光っていた。勝者であるはずのあの男と俺の本が。

男が狼狽したように何か喚いている。最後の二人だけはここから出られるんじゃなかったのか、とでも言っているのだろう。

だが、あの音声は「生き残れるのは二人」と言ったが、生き残ればここから出られるとは言っていない。

こんなことだろうと思った。俺たちの所属する組織の上層部はろくな連中じゃない。何しろ、ルシフェラーゼが予防薬だという話も嘘っぱちなのだ。あの薬には、発病を遅らせる効果はあっても、病を防ぐことはできない。

その噂を聞いたのは、少し前だ。俺たちは騙されて、都合よく使われていただけだった。予防効果のない薬を投与され、白塩化症候群の感染源の真っ直中へと放り込まれていた。笛吹男に連れ去られた子供たちは、遅かれ早かれ発病して死ぬ。或いは、化け物になって殺される。

おそらく、これも何かの人体実験なのだろう。ここに集められたときから、俺たちの運命は決まっていたのだ。

男の喚く声が消えた。漆黒の表紙となった本に顔が浮かび上がるのを俺は見た。彼女と同じく、本人とは似ても似つかない顔だった。

いや、これを見たと言えるのかどうか。俺自身がすでに本に吸い込まれていたからだ。どんな色の表紙になったのか、自分自身では見えないが。

ああ、そうか。白。白の書。

馬鹿げた名前だ。おかしくてたまらない。ここからが新たな茶番の始まりか。別の顔を与えられ、俺たちは何を演じればいい?

俺は、ただただ笑い続ける。

Short Story

「石ノ花」

映島 巡（著）
原案：cavia／横尾 太郎

午睡の時間に見る夢は、いつも明るくて暖かい。芝生の上の追いかけっこだとか、膝に抱いた子猫だとか。お父さんの背中に、お母さんの焼いたお菓子に、プランターの並ぶ温室に……。夜に見る夢とも、明け方の夢とも違う。

不思議だ。真昼の明るさの中で目覚めるたびに、ハルアはそう思う。起きている間に忘れていることを、夢に見る。みんな消えてしまったのに、こんなにもはっきりと。

お父さんもお母さんも事故で死んでしまった。子猫は生きているかもしれないけれども、もうとっくに子猫じゃなくなっている。あれから二年も経っているのだから。温室のあった家は他の家族が住んでいるに違いない。

自分に残されたのは、芝生の上で追いかけっこをしたエミールだけ。この双子の弟だけは、生まれたときからそばにいる。もう十年間、ずっと。

「ハルア、起きた？」

「先生……」

明るくて暖かな記憶は跡形もなく消えた。どんな夢を見ていたのか、もう思い出せない。

「すごい汗ね。そろそろ夏用の上掛けに替えたほうがいいかしら」

先生はポケットからハンカチを出し、ハルアの額や首筋の汗を拭いてくれた。それから、隣で眠っているエミールを起こしにかかった。

「エミールも起きて。おやつの時間よ」

「先生、今日のおやつはなあに？」

ビスケットとココア、という答えを聞いて、またかと思った。ビスケット、おせんべい、カステラ。出てくるおやつは、その三つ。ここは「施設」なのだし、毎日違うお菓子を用意してくれたお母さんはいない。だから、訊いた自分が間違っていたことくらい、ハルアにもわかっていた。

でも、子供はおやつを楽しみにするもので、何が出されてもお菓子と名の付くものなら喜ぶ。そういうものだと、ここの大人たちは思い込んでいる。だから、自分もそういう子供であるように振る舞わなければならない。

エミールのほうは、ハルアと違って「子供らしい子供」だった。今日もアルファベットの形をしたビスケットを楽しげにお皿に並べて、どれから食べようかとさんざん迷って、やっとひとつを口に入れた。

たいしておいしくもないビスケットなのに、エミールが食べているのを見ると、お母さんのお菓子と同じくらいおいしいんじゃないかと思えてくる。なんだか、それが悔しくて、ハルアはお姉さんぶった台詞を言ってみる。

「食べ物で遊んじゃいけないのよ」

「だって……」

「つづり、まちがえてるし。ここ、eが抜けてる」

この施設では、ハルアたちの母国語の授業はない。ここで「国語」といえば日本語だった。ハルアとエミールが母国語の授業を最後に受けたのは、二年以上前。エミールがつづりを忘れてしまったのも無理はなかった。

「ほら、これが正解」

ハルアは自分の皿からeの形をしたビスケットをエミールの皿に移してやった。たちまちエミールの口許がほころんだ。

「ハルアは本当にいいお姉さんね」

コーヒーカップを手に先生がほほえんだ。おやつの時間はいつも、ハルアたちと同じテーブルを囲んで先生はコーヒーを飲み、おしゃべりをする。先生が施設内にいるときは、食事も一緒だった。夜はベッドで本を読んでくれることもあるし、朝は必ず起こしにきてくれる。まるで、本当のお母さんのように。

「先生はね、一人っ子だったの。だから、あなたたちがちょっぴりうらやましいわ」

本当だろうか。先生は本当にそう思っているのだろうか。この「施設」から一度も外に出ることもなく、ただ退屈な毎日が続くだけ。そんな暮らしが二年も続いている。これのどこがうらやましいのだろう？

何より、この施設はどこか普通ではなかった。本好きだったハルアは、親のない子供たちを収容する施設、「孤児院」がどんなものなのか、知っていた。

学校のような建物の中に、たくさんの子供たちがいて、ひとつの部屋にいくつものベッドがあって、広い食堂で何十人もが一度にご飯を食べて……。

確かに、最初に収容された棟は六人部屋だった。同じくらいの年格好の子供たちがたくさんいた。広い食堂でご飯を食べたりもした。あれが普通の「孤児院」というものなのだろう。同じ部屋にいた子供が次々にいなくなって、新しい子供がどんどん入ってくるのは、なんだか普通ではない気がしたけれども。

やがて、ハルアとエミールは、他の子供たちと母国語が違うからという理由で、この棟に移され、個室を与えられた。

今にして思えば、それもおかしい。ハルアもエミールも全く日本語がわからないわけではないのだ。事実、この棟へ移されてから、毎日「授業」を受けているが、それは日本語で行われていた。

そもそも、その「授業」にしても怪しかった。学校の授業とは違う。機械の前で、ただ質問に答えていくだけ。そう、あれは授業というよりもテストだ。時には、遊んでいるとしか思えない「授業」もあった。そっちはテストではなくゲームに似ていた。

やっぱり、ここは何かがおかしい。自分たち以外の子供はたまにしか見かけない。この棟にいるのは、先生のような白衣を着た大人ばかりだった。

「どうしたの？」

急に立ち上がったハルアを先生は訝しげな目で見つめてくる。先生の後ろに回り、その背中に顔を埋めた。

「おかあさん……」

ふっと笑う気配があった。先生が椅子をずらすようにして振り返り、ハルアを抱きしめた。

「甘えん坊さんね、ハルアは」

髪をなでてくる手は優しい。ほんの少しだけ、本当のお母さんに似ている。

「おねえさんだけ、ずるいよ！」

ぼくも、とエミールが立ち上がる音がした。はいはい、と笑い含みの声がする。

ねえ、先生。先生は私たちの味方なの？　他の大人とは違うって信じてもいいの？

きちんとアイロンのかかった白衣からは微かに薬のにおいがした。お母さんはこんなにおいじゃなかった、とハルアは思う。先生を心の底から信用できないのは、この

人類の希望と、生贄の絶望
穿たれた最期に咲く、紅い華

においのせいだろうか。それとも、先生が本当は他の大人と同じことを考えているからだろうか。

「私のこと好き?」

「ええ、大好きよ、ハルア。エミールもね」

だったら、私たちの味方でいて。私たちを裏切らないで。私たちを……守って。

白衣の胸にきつく顔を押しつけて、ハルアは何度も心の中で繰り返した。

夜の検温を終えて、本を一章だけ読んでもらうと、眠りにつく時間だった。長くて退屈な一日がまた終わった。

こんな毎日なのに、エミールはいつも笑っていた。窓の外を流れていく雲を数え、部屋の片隅に置かれたピアノの鍵盤を意味もなく叩き、画用紙に何度も同じ絵を描いた。

エミールは何ひとつ疑っていなかった。ここが物語に出てくるような「孤児院」ではなく、何か良からぬことを行う場所であるかもしれない、とは。

ハルアにとって、それは救いであると同時に不安の種でもあった。エミールには笑っていてほしい。けれども、その無防備さが心配でたまらない。だから、エミールの分まで自分が用心して、あらゆることを警戒しなければならないのだと、ハルアは考えていた。

その日、どんな「授業」が行われたか、何を食べて何を飲み、どんな大人と会ったか、何を話していたか。

本当はそれらを忘れないように書き記しておきたかったけれども、できなかった。自分たちはおそらく監視されている。

ここに来たばかりの頃、わざと左目が痛いふりをしてみたことがある。一人で部屋にいるとき、顔をしかめて左目を押さえる仕種をした。もちろん、エミールにも先生にも内緒で。

翌日、やけに丁寧に左目を調べられた。あの仕種をしたのは、たった一人で部屋にいるときだったというのに。

「エミール、起きてる?」

なあに、と寝ぼけた声が返ってくる。そっと手を伸ばしてエミールの手に触れた。

この棟に移ってきたとき、本当はエミールと別々の部屋が与えられるはずだった。それを二人一緒でなければ眠れないと言い張った。一晩中、泣きわめいて、やっと同じ部屋にしてもらった。

気をつけようね、大人たちを信じちゃだめだよ。

声に出して言うわけにはいかない。きっと誰かが聞いているから。ただ、強く念じながら手を握る。心に思っただけで伝える能力があればいいのにと、痛切に思いながら。

その日は、朝から不吉な予感がしていた。何だか、ひどくいやな感じだった。

午前中の「授業」の代わりに、「健康診断」が行われると先生が言ったとき、予感は確信に変わった。「健康診断」の後は、いやなことばかりが待っている。

考えてみれば、最初の棟にいた頃、「健康診断」のあった後には必ず何人かの子供がいなくなっていた。自分たちがここへ移されたのも、やっぱり「健康診断」の後だった。もしかしたら、どこかへ移動させる時期を見極めるために行っているのだろうか。自分たちはまた、どこか別の棟へ移されてしまうのかもしれない。先生から引き離されて。

「ハルア、どうしたの? どこか具合でも悪いの?」

気がつくと、心配そうな先生の顔が目の前にあった。熱はないわね、と額に触れる手が泣き出したいほど心地よかった。

「先生、私……」

もうどこへも行きたくない。何もされたくない。でも、それを口に出すことはできなかった。やはり心のどこかで先生を信じきれずにいた。おかあさんと呼び、甘えてみせることはできても、本心を打ち明けて頼ることはできなかった。

エミールが「健康診断」をいやがらずにいるのが、ハルアには不思議でならなかった。血を抜かれるのはまだいい。少しばかり痛いけれど、何をされているのか、一目でわかる。

けれども、冷たい吸盤のようなものを体のあちこちに付けられて、得体の知れない機械につながれるのは耐え難かった。機械でできた箱の中に入れられるのも、吸盤だのコードだのを全部、むしり取って逃げ出したくなってしまう。

これ以上耐えられない、そう思った頃にようやく「健康診断」は終わる。部屋に戻っていいと、大人たちの誰かが言う。

今日は違った。体中にくっつけられていた吸盤やコードを外した後は、まず検査服を着替えさせられるのに、そのまま隣の部屋へ行くように言われた。何より、同じ部屋にいたはずのエミールの姿が消えている。

不安になって、その場でぐずぐずしていると、白衣の女が追い立てるようにドアを開けた。先生とは似ても似つかない意地の悪そうな女だった。

隣の部屋は、がらんとした広い部屋だった。床にも壁にも奇妙な模様が描かれていて、大きな椅子が部屋の真ん中にぽつんと置かれている。白衣の大人が大勢、椅子の周りにいた。その中の一人が、座りなさいと言った。答えるよりも先に、別の大人がハルアを座らせた。金属でできた冷たい椅子だった。

「驚いてはいけないよ。さっきの検査で、君の体に悪い病気が見つかったんだ」

優しい声だったが、どの大人が言ったのかはわからない。いつの間にか目隠しをされていた。むしり取ろうとしたが、手も足も拘束されていた。

「急いで摘出手術をしないと、命に関わるからね」

嘘だ、と思った。自分はどこも悪くない。痛いところもなかったし、熱もなかった。おなかも壊していないし、咳も出ない。

「エミール! どこ!?」

「感染するといけないから、エミールは先に部屋に帰したよ。心配しなくていい」

心配してるのはそんなことじゃない。早くエミールを逃がさないと!

必死でエミールの名を呼んだ。が、すぐに絶望的な気持ちになる。口を塞いでこないってことは、叫んでも

SHORT STORY

「石ノ花」

外には聞こえないんだ……。

消毒液の臭いがした。冷たい感触の後、腕がちくりと痛んだ。何かを注射されたのだ。驚いて叫ぶのをやめた瞬間、大人たちの会話が耳に飛び込んできた。

「もう六人目か。これ以上、検体を廃棄するのは……」

「いや、今度こそ完全なものに」

「少しでも自我が残れば、それだけでも……」

いったい何を言っているのだろう？　六人目って何のこと？　何が残ればって？

「失敗しても弟がいるだろう。近親者なら適性はある」

全身の血が凍り付くのを感じた。殺される。自分だけでなくエミールまで。

助けて、先生。エミールを助けて！

その叫びは形をなすことなく、ただ闇だけが訪れた。

ハルアと呼ぶ声を聞いた。お母さんでも、お父さんでもなかった。先生でもなかった。

誰だろう？　エミールは「おねえさん」としか呼ばないし。ああ、そうか。大人たちの誰かに呼ばれてるんだ。もう「授業」はうんざりなのに。それでも、「健康診断」よりはましかな。待って。それ、さっき受けたんじゃなかった？

そう、終わった後に部屋に戻ろうと……ううん、戻ってない？　戻れなかった！

一瞬にして記憶が巻き戻った。ハルアは飛び起きた。周囲を見回す。あの部屋だ。壁や床に奇妙な模様が描かれている……。でも、何かがおかしい。

「ハルア。わかるか？」

声のしたほうを振り返る。誰もいない。

「こっちだ」

また別のほうから声がした。再び振り返ったが、やはり誰もいない。どうやら音声だけが聞こえてきているらしい。同時に気づいた。何かがおかしいと感じた理由に。

「すばらしい！　成功だ」

声を無視して、ハルアは足許を見下ろした。床がひどく遠い。そう、さっきから視線の高さが気になって仕方がなかった。どこか高いところに乗せられているような、でも、そうではないとわかってしまう、何とも奇妙な感覚が。

図鑑で見た骸骨そっくりの足があった。朽ち木にも似た色の腕も。胴体の部分は、何かが巻き付いていてよく見えない。

何だろう、これ？

巻き付いている何かを外そうとして、ぎょっとした。

腕が……動いた？

ゆっくりと手を持ち上げてみる。それは意のままに動いた。手のひらを広げ、指を動かす。親指、人差し指、中指……。

まさか。まさか。

相変わらずどこからともなく声が流れていたが、そんなものはどうでもよかった。実験兵器6号だの、人類の希望だの、そんな言葉は。

立ち上がろうとした。動けなかった。それで理解した。何かが巻き付いているのは自分の体なのだ、と。

違う！　違う！　こんなもの、私の体じゃない！

ハルアはもがいた。逃げ出したかった。この場から。この体から。わけもわからずに手足を動かした。

どこからともなく聞こえていた声が、なだめるような調子に変わったのがわかった。

うるさい！　うるさい！　うるさい！

力任せに壁を叩いた。壁に亀裂が走る。やめなさい、と狼狽したような声が聞こえたが従うつもりなどない。また壁を叩く。腕全体に重い反動と鈍い痛みとを感じて、ようやく理解した。

これが……私の体なんだ。この化け物みたいな腕が足が、私の。

恐る恐る顔に手をやった。その感触は、少なくとも人間のものではなかった。いや、そもそも顔があるのかすらわからない。わかっているのは、すでに自分が人間ではないということ。

ああ、二度とエミールには会えない。この姿を見たら、怯えて逃げ出すに決まってる。だって、エミールは恐がりだもの。

エミールのことを考えるのと同時に思い出した。「失敗しても弟がいる。近親者なら適性はある」という言葉を。

白衣の大人たちは「これで六人目」とも言った。さっきの声は「実験兵器6号」と言った。以前にも、こんな姿にされた五人の子供たちがいたのだ。

もしかしたら、最初に収容された棟で子供がどんどんいなくなっていったのは、こうした人体実験の材料にされていたのかもしれない。その中でも実験兵器として「適性」のある子供だけが選別され、別の棟に移されたのだろう。

どうやらハルアは初めての「完全体」となったらしい。つまり、その製造技術が確立したということだ。そして、双子の弟であるエミールにもその適性がある……

エミールの顔が浮かんだ。疑うことを知らない、無邪気な笑顔が。助けに行かなければ。その思いが凶暴な力に変わった。

拘束具を引きちぎり、ハルアは立ち上がった。部屋の片隅にあるドアを蹴りつける。まずはここから出なければならないが、この体では人間用のドアは通れない。ドアもろとも壁を叩き壊す。

警報が鳴り響いた。シャッターのような金属板が壁を覆い始める。咄嗟に手で止めようとすると、見えない力のようなものがハルアの手を弾き返した。

考えてみれば、自分は「兵器」なのだ。叩いただけで壁に亀裂を走らせ、蹴っただけで頑丈なドアを破壊するほど、危険な力を持つ化け物。それを野放しにする馬鹿はいない。猛獣は鎖に繋ぎ、檻に入れるものだ。

たぶん、この金属板には何か特殊な仕掛けがあるのだろう。「実験兵器」の力でも破壊できないような。

突然、室内が闇になった。照明を落とされたのだ。警報が止まり、静かになった。閉じこめられた。ハルアが出られないと判断したからこそ、彼らは警報を止めた。

もう一度、壁に手を触れてみる。闇の中、青い火花が散ったように見えた。弾き返してくる力をハルアは全身で受け止める。

私は負けない。エミールを守る。負けるもんか！

腕が、足が、体中が軋んだ音をたて、激痛が走った。目の前が真っ白になった。何かが膨れあがり、爆ぜた。

不意に体が軽くなった。押し返す力が消え、手足が自由になる。暗闇でもなく、真っ白でもなかった。ここは

たり前の明るさの中にハルアはいた。

警報がけたたましく鳴り響いている。我に返った。壁が崩れ落ちている。そのまま外に出たが、邪魔をする者はいなかった。ハルアがあの部屋から脱出するなど想定外だったのだろう。

もしかしたら、拘束具を引きちぎることすら予想していなかったのかもしれない。やめなさい、という狼狽した声が思い出された。

通路の至る所にシャッターが降りていたが、あの壁に比べれば紙のようなものだった。ハルアはそれを難なく蹴り飛ばして先へと進んだ。

破壊しなければ。この施設にあるものすべて。エミールを化け物にさせないために。実験兵器に関するすべてを消し去らなければ。

身の内から凶暴な力が湧き上がった。解き放つと、それは刃となって辺りを切り刻んだ。行く手を阻む壁を睨みつけると、炎の塊がそれを焼き尽くした。念じるだけで、何もかもが面白いように壊れていった。

人ならぬ姿となった今、人ならぬ力を手に入れたのだと悟った。大人たちはこの力で何と戦わせようとしたのだろう？　従順な子供なら、自分たちに都合よく使えるとでも思っていたのだろうか？

瓦礫と土煙の中を白衣の大人たちが逃げ惑っている。一人残らず逃がすわけにはいかない。ハルアは手当たり次第に彼らを掴み、捻り上げた。熟した果物のように、それらは手の中で柔らかく潰れて跡形もなくなった。

エミールはどこだろう？　先生は？　エミールを連れて逃げてくれただろうか。

いや、先生がそんなことをしてくれるはずがなかった。先生は知っていた。ここで何が行われているか。自分たち姉弟が化け物にされるために飼われていたことも。所詮、彼女も大人たちの一人だった。親切な飼育係にすぎなかったのだ。

いつの間にか、その彼女が目の前にいた。いつもと同じ白衣を着て、ハルアを見上げて立っていた。

先生を信じたかったのに。大好きって言われて、本当はとってもうれしかったのに。本を読んでくれる先生の声が好きだったのに。

先生の口許が動いた。ハルアと呼んでいるようでもあり、ごめんなさいと言っているようでもあった。

許せない！

怒りで意識が消えそうになった。心がちぎれそうに引っ張られていく。何かが自分を塗りつぶそうとしている……

力任せに目の前を薙ぎ払った。白衣が壁に向かってまっすぐに飛び、赤く染まった。

嘘つき！　大嫌い！

ハルアは泣き叫んだ。涙も声も出なかった。それでも泣いた。叫んだ。

途中、強化ガラスに映った自分の顔を見た。球体に赤い目の、化け物そのものの顔だった。なのに、不思議と悲しいとは思わなかった。滑稽だとすら思った。悲しいのは、泣いているのは、そんな理由じゃない……

エミール、逃げて！　どこか遠くへ。白衣の大人たちもいない、先生もいない、誰もいないところへ。

いったい、どれだけ時間が経ったのか。何日も経ったような気もするし、ほんの一瞬だったような気もする。施設の敷地内はどこを見ても瓦礫の山だった。これだけ破壊し尽くせば十分だろうか。十分でありますように。

「おねえさん」

空耳ではないかと疑った。こんな化け物を姉と呼ぶはずがない。振り返る。エミールだった。紛れもなく。どこか悲しげな表情を浮かべて、手を差し伸べてくる。

自分の姿のことなど忘れて、ハルアは駆け寄った。エミール。早く逃げないと。二人で遠くへ。

駆け寄ったつもりだった。なのに、足が動かない。いつの間にか、足が石になっている。足だけではなかった。いつの間にか全身が石に変わろうとしていた。

もっとも、この程度の石化はその気になれば簡単に解除できる。わかっていた。たいした力ではない。でも。

「おねえさん、ぼく……」

エミールもまた、自分と同じように兵器として改造されていたのだ。姿こそ変わらないものの、見るものを石に変えてしまう恐ろしい両眼を与えられた。

守れなかった。守りたかったのに。

また何かに心が引っ張られ、塗りつぶされるのを感じた。怒り？　悲しみ？　なんだろう、これは。

「ごめんなさい」

いいのよ、もう。

ハルアは微笑んだ。もっとも、顔はすでに石になっていたし、そもそもあの顔でほほえむことができるのかもわからない。ただ、人間としての意識が消えようとしている。それだけはわかった。

「おねえさんは魔力が強すぎるから……封印しないと危ないって。ほんとにごめんなさい」

泣き出しそうなエミールの顔を見ているだけで苦しい。お願い。もっとしっかり石化して。でないと、すぐに解けてしまうから。もう二度と私を目覚めさせないで……

石になって見る夢は、どんな色をしているだろう？

おねえさんと呼ぶエミールの声が遠ざかる。ハルアは、ただ冷たい眠りに身を任せた。

SHORT STORY

「赤ト黒」

映島 巡（著）
原案：cavia／横尾 太郎

1

遠くで鳥が鳴いた。今日はいい天気になるのだろう。朝露に濡れた草の中から卵を拾い上げると、ニーアは空を仰いだ。これが最後の一個だ。鶏は一日一個ずつしか卵を産まないから、うっかり見落とすということがない。

「終わったかい？」

ちょうど籠の中の卵を数え終わったところで声をかけてきたのは、鶏飼いの男だった。ニーアはうなずいて籠を差し出した。

「おう、ご苦労さん」

ひとつふたつ、と男は卵の数を確かめると、にっこりと笑った。

「かみさんの具合も良くなってきたから、手伝いは今日まででいい。助かったよ」

男の妻は五日前から熱を出して寝込んでいて、早朝の卵集めは彼女の仕事だった。

「約束の報酬だが、ほんとに金とか食い物でなくていいのかい？」

男の妻が回復するまでの間、村の誰よりも早く起きて卵を集める。その仕事の報酬としてニーアが求めたのは、孵ったばかりの鶏の雛だった。

「いいんです。ヨナが喜ぶから」

「わかった。じゃあ、そっちの籠の中から好きなのを選んで持っていきな」

どれも、昨夜孵ったばかりだという。雛の見分け方はわからないが、なるべく元気が良さそうなものを選んだ。仲間から引き離されるのがいやなのか、雛はしきりと暴れる。うっかり落とさないように、かといって潰してしまわないように、そっと手のひらで包むと、ニーアは家へ向かって駆け出した。

村の朝は早い。家を出てくるときには誰もいなかった村の道にも、今は行き交う村人の姿がある。彼らに朝の挨拶を返しながら走っていると、呼び止める声がある。食料を扱う店の女主人だった。

「ちょうどよかったわ。ニーア、今日はポポルさんに頼まれて薬草摘みに行くんですってね。ついでにキノコも採ってきてくれないかしら」

「わかりました」

人々はあまり村の外へ出たがらない。少なからず厄介で面倒だからだ。外を歩くとなれば、いろいろと用心すべきことがある。気の荒い野生動物を刺激してはならないし、何より物陰や暗がりに近づいてはならなかった。村や街から離れていいのは昼間、それもほんの数時間だけ。朝や夕方はすぐに村や街に駆け込める場所にいなければならない……。

「お駄賃はカボチャでどう？　大きくて甘いのが手に入ったのよ。ヨナちゃん、好きでしょ？」

ありがとう、と答えてニーアは再び走り出す。この村の人々は皆、優しい。でなければ、身寄りのない自分たち兄妹が野垂れ死にしていても不思議はなかった。両親の遺してくれた家があったとはいえ。

噴水のある広場を抜けると、その我が家が見えてくる。レンガ造りの小さな家の窓に、小さな人影があった。ヨナだ。ニーアの姿に気づいたのだろう、次の瞬間にはその姿は消えていた。

「おにいちゃん、おかえりなさい！」

ニーアがドアを開けるよりも先に、ヨナが飛び出してくる。階段を駆け下りたせいか、息が荒い。

「ただいま。ヨナ、朝と夕方は走っちゃだめだって言っただろう」

「あっ」

ヨナは身体が弱かった。季節の変わり目には決まって風邪を引き、ちょっと夜更かしをしては熱を出し、はしゃぎ過ぎては咳が出る。食も細く、すぐに腹痛を起こしたり吐いたりする。

「ごめんなさい。またヨナのおせき、止まらなくなっちゃう？」

「いっぱい朝ご飯を食べて、いい子にしてたら大丈夫だよ。中に入ろう。まだ風が冷たいから」

背中でドアを閉めながら、「おみやげがあるんだ」と言うと、ヨナの顔がぱっと輝いた。

「おみやげ、なあに？」

鶏の雛を包んだ手をヨナの耳許に近づけてやる。まだ小さな鳴き声だったが、それだけで十分だった。

「ヒヨコ！」

「当たり。ほら、手を出して」

ヨナの手のひらにそっと雛を乗せた。急に明るくなって驚いたのか、雛は身を縮めるようにして震えている。

「ふわふわで、あったかい」

「まだ小さいから、家の中で飼えるよ」

「ほんと？」

「母さんが生きてた頃は、うちでも飼ってたんだ」

庭で放し飼いにした鶏に餌をやるのはニーアの役目だった。たった一人で家を切り盛りしていた母親は忙しく、とてもそこまで手が回らなかったからだ。

父親は遠くの街に働きに出ていて、ほとんど家にいなかった。そして、ヨナが生まれてまもなく、やはり遠い街で死んだ。だから、ニーアはあまり父親のことを覚えていない。

父親が生きていても死んでいても、ニーア達の日々にさしたる変化はなかった。母親は庭に作った小さな畑で野菜を育て、村人に頼まれては衣服を仕立てたり、繕いものを引き受けたりした。ニーアの知る限り、母親の両手はいつも休むことなく動いていた。

その手が止まったとき、母の時間も止まった。五年前のことだ。ニーアは十歳になったばかりで、ヨナはやっと一歳半だった。

何の前触れもなかった。いつもと何ひとつ変わらない夕方で、母親は台所で鍋を掻き回しながら「戸棚からお皿を出して」とニーアを振り返った。その振り返ったままの姿勢で母親は倒れた。

何が起きたのか理解できないまま、ニーアは家を飛び出し、ポポルのいる図書館へと走った。膨大な書物の管理人であるポポルなら、必ず知恵を授けてくれる。ニーアだけでなく、この村の誰もがそう信じていた。

しかし、倒れている母親を一目見るなり、ポポルは悲しげに首を振った。にわかには信じられなかった。まるで物が壊れるような、そんな死だった。

ポポルの双子の姉、デボルがやって来て、母親の遺体を棺に納めるのを手伝ってくれても、村の人々が弔いの仕度を始めても、まだ実感がなかった。涙さえ出なかった。

いや、弔いの途中、一度だけ泣きそうになった。不意に喉の奥がひきつるように痛くなって、視界がぼやけた。が、すぐに涙は引っ込んだ。先にヨナが泣き出したからだ。

ヨナはまだ母の死が理解できる年齢ではなかった。泣きそうな顔のニーアを見て、不安になったのだろう。実際、ニーアが微笑んでみせると、ヨナはぴたりと泣きやんだ。涙と洟で汚れた顔を拭いてやると、もうヨナは笑っていた。

その笑顔を見た瞬間に悟った。父親も母親も死んでしまった今、小さなヨナを守ってやれるのは、自分しかいないのだ、と。

2

前日の残り物で朝食をすませると、ニーアは出かける仕度に取りかかった。

「おにいちゃん、ヨナも行っちゃだめ？」

村の中にも薬草は見られるが、この季節に最も多く自生しているのは、東門のすぐ外だった。以前、ヨナを連れて行ったこともある場所である。

「ヨナもおてつだい……」

言いかけて、ヨナは咳き込んだ。ひどい咳ではない。ニーアはヨナの額に手を当てる。熱もなかった。しかし。

「今日はだめだ。夜になって具合が悪くなると困るだろ」

「うん……」

熱を出して寝込んだのは、一週間前のことだった。もう平熱に戻っているし、食欲もある。ただ、ひどくはないものの、咳が続いているのが気がかりだった。

「その代わり、ちょっとだけなら家の外に出てもいいよ」

しょんぼりしているヨナがかわいそうになって、そんな提案をしてみる。案の定、ヨナはたちまち元気を取り戻し、おつかいに行きたいと言い出した。

「じゃあ、タマネギを一個とニンジンを一本」

「ニンジン、一番ちっちゃいのでいい？」

「だめ。ポポルさんが言ってたろ？　ニンジンは身体にいいんだって」

「うん。ヨナ、ちゃんとニンジンも食べる。そしたら、お熱もおせきも良くなるよね？」

答える代わりに頭を撫でてやり、ニーアはヨナの手に銅貨を一枚握らせた。今日は薬草摘みの報酬が入るから、銅貨一枚なら使ってしまっても問題はない。

外はいいお天気だった。久しぶりの外出がうれしいのだろう、ヨナは買い物籠を抱えて駆け出そうとする。ここで走り回ったら、また咳がひどくなるかもしれない。ニーアはヨナの手をしっかりと握った。

「おにいちゃん、東門はこっちじゃないよ？」

「噴水のところまで一緒に行こう」

家から噴水までは緩やかな下り坂で、つい走りたくなってしまうが、そこから先なら人通りも増えるからヨナも無闇に走ったりしないだろう。我ながら過保護だと思わないでもなかったが、ヨナが熱を出したり、苦しそうにしていたりするのを見るのはつらい。

「おにいちゃん！　今、水路で、バシャッていった！　おさかな？」

「水路の魚は跳ねないよ」

海には空中を飛ぶ魚もいると聞いたことがあるが、村の水路に棲む魚はおとなしい。

「ヨナも水くみに行きたいな」

「まだ無理だよ。手桶に入れた水は重たいんだ。水路に落ちたりしたら危ないし」

村の水路は大切な生活用水だった。水を汚さないよう、釣りをしていい場所も決められているし、子供たちが水遊びをすることも禁じられている。だから、ニーアもヨナも、村人のほとんどが泳げない。もしも水路に落ちても、誰にも助けてもらえないのだ。

「もっと、おにいちゃんのおてつだい、できたらいいのに……」

「ヨナは今からおつかいに行くんだろ？　ちゃんとお手伝いしてるじゃないか」

そう言ってやると、ヨナはうれしそうにうなずいた。

やがて、噴水のほうから歌声が聞こえてくる。爪弾く弦の柔らかな音と。

「デボルさんだ！」

よく晴れた日には、デボルは噴水の前に腰を下ろし、愛用の楽器を爪弾きながら歌っていた。ポポルのいない図書館があり得ないように、デボルの歌が聞こえない村などニーアには想像もつかない。

ヨナの手がするりと解けたが、ニーアはもう止めなかった。デボルとポポルの姉妹は、ヨナが母とも姉とも慕う存

すべてを投げ出して得る「日常」。
陰に見える色は、勇ましく、狂おしく。

在である。

「おはよう。ヨナ、もう熱は下がったのか？」

　デボルはヨナの頬を軽く指先でつつくと、前髪をくしゃくしゃと撫でた。

「うん。これからね、ヨナ、おつかいに……」

　乾いた咳でヨナの言葉が途切れた。デボルが遅れてやって来たニーアを気遣わしげに見上げてくる。

「熱は三日前に下がったんだけど。咳がまだ取れないんです」

「そうか。ひどい咳じゃなさそうだけどな」

　喉の風邪のような痰の絡んだ咳でもないし、息を吸い込むたびにヒューヒュー音をたてる咳とも違う。どこか頼りなささえ感じる、乾いた咳だった。それほど苦しそうではないが、ヨナがこんな咳をしたことは今までにない。それがニーアを不安にした。

「おつかいの帰りにポポルのところに寄るといい。昨夜、武器屋んとこの婆さんに咳止めを煎じてやってたから。たぶん、残りがあるだろう」

　ポポルの煎じる薬の苦さを思い出したのか、ヨナが顔をしかめる。その様子を見てデボルが言った。

「がまんして薬を飲んだら、ご褒美にポポルが絵本を読んでくれると思うぞ」

「ほんと？　大きな木のお話、読んでくれる？」

「ああ」

「ヨナ、ポポルさんのとこ行って、がまんしてお薬飲んで、ご本を読んでもらうんだ」

「その前におつかい、だろ？」

「あっ。そうだった」

　行ってきます、とヨナはくるりと踵を返した。楽しげに笑うデボルに一礼すると、ニーアも東門へと駆け出した。

　再び家の前を通り過ぎ、勾配のきつい坂道を上ると、東門は目の前だった。顔なじみの門番が眠そうな顔で伸びをしている。

「おはようございます」

「ああ、おはよう。外に出るんなら気をつけろよ。なんでも、村のすぐ近くでマモノを見たやつがいるらしい」

　マモノ。野に棲む獣よりも、ずっとずっと危険なもの。見境なく人を襲ってくる、黒い敵。人々が村の外に出たがらないのも、マモノのせいだった。

「今日は天気がいいから、連中もおとなしくしてるだろうけどな」

　マモノは陽の光に弱い。だから、晴れた日の昼間はほとんど姿を見せない。逆に、曇りの日や陽射しが弱くなる夕方以降、物陰や茂みの中などは危険だった。

　マモノの弱点は陽の光だけで、いくら明るくても松明の類では効果がないらしい。理由はわからない。そもそもマモノについてはわからないことのほうが多いのである。彼らは生き物なのか、何を食べているのか、どうやって増えるのか、どの程度の知恵があるのか。

　幸い、東門の周辺にマモノが出たという話は聞かないが、代わりに野生の山羊が出る。平原の羊と同じくらい気性が荒く、危険な動物だった。不用意に近づくと、角で突かれたり、蹄で蹴られたりする。草を食む山羊たちを刺激しないよう十分な距離を取り、ニーアは薬草を摘み始めた。

　大昔の人々は羊や山羊を飼い慣らしていたと聞いたことがあるが、真偽のほどは疑わしいものだとニーアは思う。あいつらをおとなしくさせるなど、魔法でも使えない限り不可能だ。

　そういえば、夜が真っ暗な闇だった時代があるとも聞いた。これも信じられなかったが、事実だとしたらその時代にマモノはいなかったのだろう。太陽が地平線に隠れて暗くなったりしたら、マモノはやりたい放題だ。人間などあっという間に死に絶えてしまう。

　真っ暗な闇が毎日やって来ると思うと、それはそれで恐ろしい気もするが、マモノが一匹もいない世界はさぞ暮らしやすいに違いなかった。

　が、そこでニーアは考えるのをやめた。大昔の暮らしなど想像するだけ無駄なこと。それで自分たちの生活が楽になるわけでも、ヨナが健康になるわけでもない。

　袋いっぱいの薬草と、籠いっぱいのキノコを集めたところで、足許の影を見る。予定よりもずいぶん早く終わった。陽射しが弱くなる夕刻にはまだ遠い。

　もう少し先まで行けば、ヨナの好きな赤い実をつける木がある。その時間は十分にあったが、思い直して東門へと向かう。早く家へ帰ろう、今日はヨナのそばにいてやりたい。なぜだか、そう思った。

3

「一足違いね。ヨナちゃん、少し前に帰ったのよ」

　薬草の袋を受け取ると、ポポルは静かに微笑んだ。

「あと一冊、絵本を読んであげればよかったわ。でも、手紙が届いたりしたものだから」

「いいんです。お仕事が忙しいのに、すみません」

　ポポルの仕事は多岐にわたっている。主なものはこの図書館の管理だったが、姉のデボルと共に、人々の生き死にに関わるあらゆる事柄を取り仕切っていた。この辺りの街や村に生まれる赤ん坊はデボルとポポルが取り上げ、死んだ者はデボルとポポルが弔う。

　また、博識なポポルは、周辺の村や街の長たちから何かにつけて頼りにされる存在だった。彼らは自分たちの村や街で厄介事が生じると、ポポルの知恵を借りるべく手紙や使いの者を寄越す。

「ヨナちゃんの咳、いつものと少し違うわね」

　やっぱりという不安と、ポポルが気づいてくれたのなら大丈夫という安堵とがニーアの中で交錯する。

「だから、咳止めは飲ませなかったの。様子を見たほうがいいと思って」

「じゃあ、今日は早く寝かさないと」

　夕食も早めにしてやったほうがいいかもしれない。寝床を温かくしてやって、明日は一日おとなしくさせて……。頭の中で段取りをつけていると、ポポルがくすりと笑った。

「そんなに心配ばかりしていたら、あなたのほうが参ってしまうわよ」

「でも」

「大丈夫。あなたはよくやっているわ」

　ポポルにそう言ってもらえると、心底ほっとした。この村の誰よりも、自分たち兄妹はこの姉妹の世話になっているのだと、改めて思う。

　図書館を出た後は、キノコを届けてカボチャを受け取り、家に戻った。さっそく夕食に甘く煮たカボチャを出してやろう。ヨナはきっと喜ぶだろう。

　そんなことを考えながら、二階の窓を見上げた。が、そこにヨナの姿はない。いつもなら、ニーアが帰る頃になると、窓に貼りつくようにして外を見ているのに。いやな予感がした。

「ヨナ！」

　蹴破らんばかりの勢いでドアを開け、家に飛び込む。

「おにいちゃん？」

　鶏の雛を手に乗せたまま、ヨナがきょとんとした顔でニーアを見上げた。安堵のあまり、その場に座り込みそうになった。ヨナが二階にいなかったのは、雛の世話をするためだったのだ。

「どうしたの？」

「何でもないよ」

　ヨナが倒れているのではないか、うずくまって苦しげに咳き込んでいるのではないか、そんな場面ばかりを想像して狼狽した自分が滑稽に思えた。

「ぴよちゃん、いっぱいご飯食べたんだよ」

　ヨナはうれしそうに雛を撫でると、壊れ物を扱うような慎重さで籠に戻した。

「あのね、ポポルさんがおせきの薬、飲まなくてもいいって。そのかわり、あったかくして早く寝なさいって。それからね、ええと……」

　いつものヨナだった。帰宅したニーアの後をくっついて歩きながら、その日あった出来事を延々としゃべるのだ。まるで、離れていた時間を少しでも取り戻そうとするかのように。

　ほっとしてニーアは荷物を下ろした。ヨナのおしゃべりを背中で聞きながら、台所に火をおこす。と、乾いた咳とともに、ヨナの言葉が止まる。その咳がにわかに激しくなった。

「おしゃべりし過ぎだ、ヨナ。少し静かにしないと」

　振り返ろうとした瞬間、ごぼっと音がした。咳き込みすぎて吐いてしまったらしい。あわてて駆け寄ろうとしたニーアはその場に凍り付いた。口許を押さえたヨナの両手が黒く染まっている。吐瀉物とは明らかに違う、重苦しい臭気。血の臭いだと遅れて気づく。

「おにい…ちゃ……いた…い……」

　泣き出しそうな顔で立ち上がろうとしたヨナがまた咳き込んだ。黒い血の塊が指の間からずるりと滑り落ち、床の血溜まりで跳ねた。それはまるで、何かが生きて蠢いているかのようだった。

　忌まわしい言葉が脳裏をかすめる。黒文病。黒き死神とも呼ばれる病だった。

4

「とりあえず、これで落ち着くと思うから」

　ポポルは部屋から出るようにとニーアを目で促した。ようやく眠りについたヨナの傍らに付き添っていたデボルも、うなずいた。

　あの後、何をどうしたのか、よく覚えていなかった。背中が痛いと泣くヨナを抱きかかえ、表に飛び出したのは覚えている。デボルに出会して、家へ戻れと言われたような気がする。

　気がつくと、ポポルがヨナに薬を飲ませ、デボルが血で汚れた床を掃除するのを手伝ってくれていた。いや、実際にはデボルとポポルが何もかも引き受けてくれて、自分はただおろおろとしていただけだった。

　父さんが死んだときには母さんがいた。母さんが死んだときにはヨナが。じゃあ、ヨナが死んだら？　真っ暗な穴に吸い込まれていくような気がして、その先を考えることはできなかった。

「なんで……なんでヨナが？」

　階下に降りて、ポポルと二人になるなり、ニーアは言わずにいられなかった。

「あんなに小さいのに。僕がちゃんと世話をしなかったから？　食べ物が悪かったから？」

「いいえ。あなたの世話が足りなかったわけでも、食べ物のせいでもない。黒文病はそういう病なの」

　死病と恐れられる黒文病の原因は、ポポルにもわからないという。人や動物から感染するわけではないし、親から子へと遺伝する病でもない。体質とも生活習慣とも因果関係が認められず、頑健な者が罹患することも珍しくない。

「最初は咳や熱といった症状で始まることが多いと言われているわ。だから、風邪と勘違いされやすいけれど」

SHORT STORY
「赤ト黒」

「もしかして、ポポルさんにはわかってた?」

或いはデボルにも。ヨナの咳を聞いて、ポポルのところへ行けと言ったのはデボルだ。そして、ポポルは咳止めを与えず様子を見るようにと言った。いつもの咳止めでは効果がないことがわかっていたのだろう。

「間違いだったらいいと思ってた。でも、私もデボルも、黒文病の患者を見たことがあるから……」

ポポルは消え入りそうな声で言って、うつむいた。

「ヨナは……これからどうなるんですか」

いつまで生きていられるのか、とは訊けなかった。黒文病が死に至る病で、特効薬も治療法もないことはニーアでも知っていた。誰もが恐れる病だからこそ、誰もがある程度の知識を持っている。

「個人差はあるけど、熱と咳、痛みが続くことになるわ。ヨナちゃんは背中が痛いと言ったけど、正確には骨から来る痛みなの。人によっては、足の骨が痛んだり、腕の骨だったりするんだけど」

症状が進めば、痛む箇所も全身に広がっていくという。やがて動くこともままならなくなり、じっと横になっていても痛みに悩まされるようになる。また、血を吐くことでますます衰弱し、症状が急激に悪化することもあるらしい。

「身体に黒い文字のようなものが浮き出るようになったら、もう長くない……」

「何か方法はないんですか?」

愚かな質問だとわかっていた。わかっていてもなお、訊かずにいられなかった。

「薬を飲ませれば、痛みを抑えることくらいできるけど。根治できるわけではないし」

「痛みだけでも止められるんですよね?　だったら」

ヨナにつらい思いをさせたくない。せめて痛みだけでも消してやれるのならと思う。だが、ポポルは小さく頭を振った。

「黒文病の痛みを止める薬は、よそから取り寄せなければならないの。咳止めや熱冷ましのように、村の近くで材料を調達できないから」

つまり、高価な薬だということだ。咳止めや熱冷ましはニーアがいつも薬草を摘んできていたから、必要になるたびにポポルから貰えばよかった。だが、よそから取り寄せる薬となるとそうはいかない。

「それでも……ヨナのためなら」

ポポルは悲しげに目を伏せ、もう何も言わなかった。

ヨナのためなら何でもする。兄としての偽らざる気持ちだったが、現実はそれほどには甘くなかった。

全く蓄えがなかったわけではない。母親の死後、父親の手紙と共に幾ばくかの現金が大切に保管されているのを見つけた。何かのときの備えにと、ニーアはその金に手を付けずにおいた。おそらく母親もそう考えて保管していたのだろう。

たいした金額ではなかったが、いざというときに使える現金があるという事実は心強いものだった。だから、痛み止めの薬が高額だと聞いても、何とかできると思っていた。

実際、痛み止めの薬はよく効いた。咳と微熱は続いたが、もともと黒文病の咳は乾いた軽い咳である。季節の変わり目の咳のように眠れないほどひどいものではない。痛みさえ抑えられれば、身体への負担は格段に軽くなる。

問題は、その薬を飲み続けなければならないということだった。薬が切れれば、容赦なく痛みが襲ってくる。だから、少なからぬ金を払って薬を買い続けなければならない。蓄えはたちまち底をついた。

「おにいちゃん……もうお出かけするの?」

ヨナが眠そうに目を擦りながら起き上がった。音を立てないように身支度をしたつもりだったが、気配を感じて起きてしまったのだろう。

「今日はゼンマイを摘みに行くから、早めに出ないと。ヨナはまだ寝てていいよ」

「怖い羊さんがいるとこまで行くの?」

ヨナの顔が曇った。ゼンマイは北の平原に多く生えている。ただ、そこはマモノの姿が頻繁に確認されている場所で、野生の羊も多数生息している。

「ごめんね。ヨナが病気だから、おにいちゃんは……」

「心配すんな」

ヨナの言葉を遮って、ニーアは笑ってみせる。

「羊だったら、にいちゃんだって負けないさ。去年、羊の肉を獲ってきたことあったろ?」

もっとも、あのときには村の大人もいて、ニーアが倒した羊は罠に掛かってすでに弱っていた。

「今日はゼンマイ採りだけど、そのうちまた、ヨナに羊の肉を食べさせてやるよ」

ヨナを安心させるためについた嘘、というわけでもない。一年前よりも腕力はついたし、足も速くなっている。ちゃんとした武器さえあれば、もう羊くらい狩れるのではないかと思う。そのちゃんとした武器を手に入れるのが、最も難しい問題だったりするのだが。

「じゃあ、行ってくる」

気をつけてね、と手を振るなりヨナがまた咳き込んだ。

平原へ向かう前に、南門に回った。この時間ではまだ村人の大半が寝床の中で、店の集まる通りにも人の姿はない。静まりかえった通りに自分の足音だけが響きわたった。

やがて水車の回る音と雌鶏の声とが聞こえてくる。鶏飼いの妻が卵集めをしている頃だろうという思惑は当たった。

「おはようございます」

うっかり草むらの中の卵を踏んでしまわないように、ニーアは少し離れたところから声をかけた。

「おはよう、ニーア。今朝は早いのね」

「あの、もしも、何か仕事があったら……」

ヨナの薬代を稼ぐために、ひとつでも多く仕事が欲しかった。だから、道行く村人をつかまえては、何か仕事がないか尋ねるのが習慣になっていた。

「ごめんなさいね。今は手が足りているから、何もお願いできることがないのよ」

鶏飼いの妻はすまなそうに言った。もともと夫婦二人で世話が行き届く程度の鶏しか飼っていないのだ。この辺に生えている草や土中の虫で養える鶏の数はさほど多くはない。鶏の頭数を増やせば、わざわざ餌を買って養わねばならなくなる。鶏飼いの夫婦はそれができるほど裕福ではなかった。

「そうだわ。海岸の街に行く用事があったら、貝殻を拾ってきてちょうだい」

「貝殻?」

「砕いた貝殻を鶏に食べさせると、良い卵を産むようになるんですって」

「じゃあ、何かおつかいを頼まれたら、拾ってきます。すぐにってわけにはいかないけど」

「もちろんよ。急ぎのものじゃないから、ついででいいの」

海岸の街は、用事ひとつで出かけるには遠い。それに、あの街はニーアにとって好ましい場所ではなかった。たった一度、足を運んだだけだが、あの街には不愉快な記憶しかない……。

再び店の建ち並ぶ通りを走って北門へ向かう。まだ村人の姿はない。いつもなら二人いる北門の門番も、一人しかいなかった。例によって、何か仕事がないか尋ねてみたが、門番は困ったように首を振った。

「その代わり、ここを通るやつらに何か用事はないか、訊いといてやるよ。帰りにまた寄ってみてくれ」

「ありがとう」

「あまり期待はするなよ」

門番がそう釘を刺すのも無理はなかった。この村の人々は誰もが優しいが、同時に誰もが貧しい。よその街なら鶏の餌になるような屑麦も、釣り餌にするような貧弱な川魚も、この村では貴重な食料だった。

不足がちなのは食料だけではない。働き口も極端に少なかった。人を雇うだけの財力を持つ者などいないからである。比較的恵まれている村人でも、仕立てや繕いものの手間賃を払うのがせいぜいだった。自分の店を持っている者と門番を除いて、大人の男はよそへ働きに出るしかない。かつて、ニーアの父親もそうした一人だった。

だから、村の人々がニーアに与える「仕事」は、むしろ施しに近い。小銭や食べ物と引き替えにできるような用事を彼らはわざわざ探してくれている。これ以上、村の中で収入を得るのが難しいことくらい、わかっていた。

かといって、ニーアはまだ十五歳、よその街へ行ったとしても雇ってもらえる年齢ではない。早く大人になりたいと、痛切に思った。まとまった金を稼げるようになりたい。このままでは、薬代どころか、明日の食事にすら事欠くようになってしまう……。

半日かけて平原でゼンマイを摘み、村に戻った。門番は約束どおり、北門を通る人々に声をかけてくれていたが、ニーアの手を借りたいという者はいなかったという。

デボルに相談にも行った。酒場で歌うデボルは、村の事情通でもある。村の人々が知恵を借りにポポルのもとへ行くように、デボルは彼らにとって愚痴をこぼしたり、悩みを打ち明けたりする相手だった。だから、誰が人手を欲しがっているか、彼女はよく知っていた。しかし、今日はそのデボルも首を横に振るばかりだった。

「なあ、ニーア。ちょうど家を探してる婆さんがいてさ。遠くに住んでた息子夫婦が戻ってくるからって」

「デボルさん、それって……」

「家を売れば、当面はしのげる。図書館には部屋が余ってるから、おまえたち二人が寝泊まりする場所くらい何とでもなる」

家を売るなど、考えたこともなかった。古くて小さな家だから、売値は知れたものだろうが、それでもヨナの薬代にはなる。もしも薬を買えなくなったらという不安からは解放される。

「考えてみる気はないか?」

首を縦に振るのが正しいとわかっていた。もはや蓄えも底をついた。家を売り、ポポルに頼んで図書館の一室で寝起きさせてもらうのが一番いい。

頭ではわかっていたが、うなずくことができなかった。幼い頃から病弱で、家の中で過ごすことの多かったヨナにとって、あの家は特別な場所に違いないのだ。何より、死んだ母親につながるたったひとつの場所でもある。母親の服も身の回りの品も、薬代のために手放してしまった。形見らしい形見の残っていない今、家まで取り上げるのは忍びない。

「僕は、やっぱり……」

それ以上、言葉が続かずにニーアはただうつむいた。しかし、デボルにはそれで十分だったらしい。

「わかった。そうだよな」

「ごめんなさい。せっかく、僕らのためを思って言ってくれたのに」

「いや。おまえなら、そう答えるんじゃないかって思ってた

よ。こっちこそ悪かった」

重たい扉を押し開けて、ニーアは酒場を後にした。今日はもう他に仕事がなく、明日の予定も決まっていないと思うと、気が沈んだ。

家に戻る途中、若い母親が「そっちに行っちゃだめ」と子供を引き戻しているのを見て、ますます気が滅入った。村の母親たちが我が子に、ニーアの家の近くで遊ぶことを禁じているのは薄々知っていた。彼女たちはヨナの黒文病が我が子に感染するのではないかと恐れていたのだ。

もちろん、黒文病が感染しないという知識は村人の誰もが持っている。だから、あからさまにニーアを避けるようなことはせず、今までと同じように接してくれる。

だが、それでも村人たちは不安なのだ。黒文病は感染しないと言われているが、感染しにくいというだけではないのか。大半の者に感染しなかったとしても、特定の者には感染するのではないか。原因がわからない以上、絶対と言い切れる事実はひとつもない。

重りをつけたような足をひきずり歩いていたニーアは、はっとした。朝、出かける前に畑の作物に水をやるのを忘れていた。

乏しい現金はすべてヨナの薬代に消えていく。せめて食べるものくらい買わずにすませたかった。母親が生きている頃は庭を畑にしていたのだから、不可能ではないはずだ。雑草を抜いて土を掘り起こし、わずかばかりの種をやっと手に入れて蒔いた。

間に合ってくれ、と念じながら走る。必死で地面を蹴り、崩れた塀を飛び越える。が、庭に降り立ったニーアは思わずその場に膝をついた。やっと本葉が出始めたばかりの苗は、すべて立ち枯れていた。この土地で作物を育てるのは容易ではないと聞いていたが、まさかたった一回、水をやり忘れただけで枯れてしまうとは。

振り返ってみれば、母親は神経質なほど水やりに気を配っていた。鶏の世話はニーアに任せても、畑には手を出させなかった。その母親ですら、収穫前に作物を枯らすことが少なくなかった。

この貧しい村で、子供二人だけで生きていくなど、所詮、無理な話だったのだろうか。やはり家を売るしかないのか。家の中には、もう換金できるような品など残っていない……。

すべての望みが絶たれたかに思えた瞬間、その考えがするりと胸の内に滑り込んできた。まだ売るものはある。そう、たったひとつだけだが、残っている。

立ち上がろうとしたが、できなかった。ひどく重たいものが背中に乗っているような気がした。早く家に入って、ヨナに食事を作ってやって、明日の仕度をして……やらねばならないことがいくつも頭の中に浮かんだが、それでもニーアは動けずにいた。

「おにいちゃん、今日はどこ行くの?」

身支度の様子で遠出をすると気づいたのだろう、ヨナが不安そうに見上げてくる。

「海岸の街までおつかいに行く」

口を閉ざしたまま、ヨナがニーアの上着の裾を掴んだ。何かを察したのかもしれない。

「貝殻を拾ってきてくれって頼まれたんだ。鶏に食べさせると、いい卵を産むようになるからって。砕いて食べさせるって言ってたけど、そんなもの、鶏が食べるのかな」

嘘はついていない。昨日、鶏飼いの妻と話しておいてよかったと思う。全部、本当のことだ。それでも、ヨナはまだ上着の裾を離そうとしない。

「おつかい、それだけ?」

「いや、もちろん、他にも頼まれてるよ。遠くまで行くのに、貝殻拾いのお駄賃だけじゃ、割に合わないだろ」

今度は嘘をついた。他には何も頼まれていない。

「花屋のおばさんが球根を買ってきてくれって。ほら、チューリップの球根は海岸の街にしか売ってないからさ」

しゃべりすぎかもしれない。そう思っても、止められなかった。嘘をつき続けていないと隠しきれない、ヨナに何もかも見抜かれてしまう、そんな気がした。

「それから、素材屋のおじさんには……」

「今夜はヨナ、一人なの?」

うつむくヨナを見て、安堵した。見抜かれたわけではなかった。ヨナは寂しがっていただけだ。半年前の留守番を思い出して不安になったのだろう。

海岸の街は遠い。しかも、マモノが出没するという南の平原が途中にあるから、陽の高い時間にしか移動できない。どんなに急いで用事をすませても日帰りは困難なのである。

「おつかい、たくさんあったら、すぐに帰れないよね」

「この前だって一人で留守番できたろ?　あのときよりヨナは大きくなったんだから」

留守番も大事なお手伝いだよと言い聞かせると、やっとヨナは上着の裾を離した。

不安げな顔で見送るヨナに背を向け、ニーアは後ろ手に扉を閉めた。振り返ることなく走った。ここで立ち止まったら、一歩も進めなくなってしまいそうで怖かった。

息が続かなくなるまで走り続け、ようやく足を止めた。振り返っても村は見えない。歩きながら呼吸を整える。体力を温存しておく必要があった。マモノは足が速い。十分な距離があるうちに発見して、全力で走らなければ逃げきれないのだ。

大型のマモノが出没する南の平原は、もう目の前だった。どの辺りで距離を稼げばいいか、安全に休めるのはどこか、以前よりは勝手がわかっている。なのに、以前よりずっと気が重かった。

初めて海岸の街へのおつかいを頼まれたのは、半年前だった。街に住む人に急ぎの手紙を届け、花屋でチューリップの球根を、素材屋で天然ゴムを買ってくること

ヨナを一人で置いておくことに不安を覚えつつ村を後にし、遠目に見る巨大なマモノの姿に驚き、必死で平原を駆け抜けた。初めて見る海は美しかったが、街全体を覆う魚臭い空気には閉口した。歩き回るうちに髪や肌がひどくべたつき、気持ち悪かった。それが海から吹く風のせいだと教えてくれたのは、花屋の女性だった。

球根と素材を買った後、手紙を届けるために大きな家の建ち並ぶ一角に足を踏み入れた。そこは道がひどく入り組んでいる上に、建物に遮られて見通しが悪い。やっとの思いで手紙を届けたものの、帰り道がわからなくなってしまった。

時間帯のせいなのか、もともと出歩くのを好まない人々ばかりが住んでいるのか、全く人通りがなく、道を尋ねることすらできない。どこをどう歩いたのかさえわからなくなって、ニーアは途方に暮れた。歩き疲れて、見知らぬ家の門扉にもたれて休んだ。

『そこで何をしている?』

不意に声をかけられて、ニーアはあわてて門扉から離れた。

『この辺の子供じゃないな。迷ったのか』

これで道を教えてもらえると思い、ほっとした。だから、男が門扉を開けて出てきたときにも全く警戒しなかった。一人で来たのかと聞われ、素直にうなずいた。

にたりと男が笑った。後ずさろうとしたが腕を掴まれた。口を塞がれ、家の中に引きずり込まれそうになった。逃れようとしたが動けなかった。男は思いのほか力が強かった。

『金が欲しくないか?』

耳許でささやかれ、全身に鳥肌が立った。渾身の力で男の腕をふりほどいた。背後で男が声をたて笑った。

『金が欲しくなったら、いつでも来い』

その声から逃れたくて必死で走った。走って、走って、気がつくと海岸に出ていた。それでも男の声がしつこく追いかけてくるようで、ニーアは走り続けた。

幸いなことに、海岸の街に用のある村人は多くはなかった。仮に用があっても、何かのついででいいと言われた。おかげで半年の間、忘れていられた。あの不愉快な出来事も、男の笑い声も。

なのに、また来てしまった。海岸の街が見えてくると、ニーアの足取りは自然と重くなった。また迷ってしまえばいい、たどり着けなければいいと思った。だが、目的の家は街の入り口からほど近い場所にあった。皮肉なことに、今度は迷わなかった。

改めて見上げれば、立派な家だった。裕福な男なのだろう。あの笑い声が耳に蘇り、足が震えた。踏み込んでしまえば引き返せなくなる。

心のどこかで引き返す口実を探している自分に気づく。何もかも放り出してしまえ、もういい、もう十分だ、これ以上背負いきれない、と自分の中で声がする。

だめだ。ここで引き返したら、ヨナはどうなる?

この五年間、ずっとヨナが心の支えだった。明日ヨナに何を食べさせるか考えていれば、遠い未来への不安から目を逸らしていられた。ヨナの看病に追われていれば、母の不在を忘れていられた。子供だった自分が今までどうにか頑張れたのも、ヨナがいたからだ。

「ヨナのためだ」

声に出すと、心が決まった。ニーアは静かに門扉を押した。

ヨナは小康状態を保っていた。痛みが消え、多少なりとも食欲が戻ると、庭に放した鶏に餌をやったり、図書館に遊びに行ったりできるようになった。咳は続いていたが、幸いにも血を吐くことはなかった。

何日かに一度、ニーアが海岸の街へ出かけていくときだけヨナは寂しさと不安を訴えたが、それ以外は笑顔で過ごしていた。だから、これで良かったのだと思う。ヨナの薬代と引き替えに、自分の中で何かが壊れていくような気がしたとしても。

自分はヨナの笑顔を取り戻した。今もこうしてヨナを守っている。それだけでいい。その事実さえあれば、自分自身を許すことができる……。

そんなことを考えながら、ニーアは歩いていた。疲れていた。何も考えずに眠りたかった。海岸の街からの帰りはいつもそうだ。いつからだろう、行きよりも帰りのほうがつらいと感じるようになったのは。

名を呼ばれた気がして、ニーアは立ち止まった。デボルだ。いつの間にか噴水の前に来ていた。

「どうした?　具合でも悪いのか?」

「ちょっと、考え事してて」

「ならいいんだ。へえ。後ろ、結ってるんだ?」

「邪魔に……なるから」

これまで無造作に後ろで束ねていただけの髪を、きっ

SHORT STORY

「赤ト黒」

ちりと結い上げるのが習慣になっていた。あのとき以来、ずっとだ。

「なるほどな。器用なもんだ」

デボルは感心したように言うと、何気ない仕種でニーアの髪に手を伸ばしてくる。深い意味があってのことではないとわかっていた。わかっていたのだが。

「ニーア?」

気がつくと、力任せにデボルの手を払いのけていた。髪に触れられた瞬間、前夜の記憶が蘇った。何か言わなければデボルに訝られると思ったが、声が出ない。

海岸の街に通うようになってからというもの、髪を他人に触れられるだけでなく、自分の肩に髪が触れるのさえ不快でたまらない。どうしても思い出してしまうのだ。あの男が手荒に髪を掴んだときのこと、その後に強いられたこと。忘れようと努めても、それは五感のひとつひとつに刻みつけられているようで、しつこく蘇ってはニーアを苦しめた。

いっそ髪を根元から切ってしまいたいとさえ思ったが、それをすれば理由を問われるだろう。うまく答えられる自信もなかったし、きっと問われるたびにあの男を思い出す。だから、髪が肩や首に触れないように結うだけにした。

「悪い悪い。せっかく結ったのに、解けたらいやだよな」

ごめんなさい、とやっと口にできた言葉はひどく掠れていて、自分の声とは思えなかった。

「あ、そうそう」

デボルは再び弦を爪弾きかけたが、思い出したように言った。

「ポポルが呼んでた。家に帰る前に寄ってやってくれ。それから……」

「それから?」

「あまり無理はするなよ」

ニーアは曖昧に微笑んだ。疲れている様子を見て心配してくれたのだろうが、デボルは何も知らない。知っていたら、こんなふうに気遣ってはくれないはずだ。まるで汚らわしいものでも見るような、蔑みの視線を向けてきただろう。

ポポルにも同じことを言われるのではないかと思ったが、違った。ポポルは、具合が悪いのかとは訊かなかったし、無理をするなとも言わなかった。

「仕事をお願いしたいのだけど」

その淡々とした物言いに、救われる思いだった。今は心配されたり同情されたりするよりも、むしろ素っ気なくされるほうがありがたい。

「ただ、とても危ない仕事なの。こんな仕事をあなたに頼んでいいものかどうか……」

ポポルがためらいがちに言葉を切った。

「どんな仕事なんですか」

「マモノ退治よ」

南の平原で見た黒い巨大な姿を思い浮かべた。倒すどころか、一人では動きを止めることすらままならないであろう姿。それでも、この話を断ろうとは思わなかった。

「もちろん、あなた一人じゃないわ。よその街や村から三人くらい来てくれるはずよ」

ニーアを入れて四人。その人数でマモノの巣を駆除するのだという。北の平原に出没するマモノはそこから涌いている可能性が高い。幸いそれらは小型で、素人でも十分に駆除が可能だとポポルは説明した。

「他の大人もついているし、それほど強いマモノではないけれど……」

ニーアよりも、むしろポポルのほうが決心がつかない様子だった。相手がマモノである以上、危険なことに変わりはない。多少の怪我は覚悟しなければならないだろうし、運が悪ければ命を落とすかもしれない。

「でも、放っておくわけにはいかないんでしょう?」

北の平原にマモノが増えたら、村にも危険が及ぶ。

「だったら、僕が行きます。それに、ヨナの薬代も稼がないと」

危険は厭わない。海岸の街には行かずにすむ仕事ならば。

「なら、あなたに任せるわ。危険な仕事だけど、それに見合うだけの報酬はあるから」

金額を聞いて、ニーアは耳を疑った。それだけの金を得ようと思ったら、何度、あの男の家に足を運ぶことになるだろう?　何度、あの屈辱に耐えねばならないだろう?

自分自身の値段と、マモノ退治の報酬とのあまりの差に愕然とした。

「やります。危なくたって構わない」

「本当に気をつけてね」

ポポルの双眸には悲しみとも苦しみともつかない、まして同情とも憐憫とも違う、暗い色があった。それを見て気づいた。

ポポルは、そしておそらくデボルも知っていたのだ。高価な薬を購うための金をどうやって得ているのか。その対価として何を差し出しているのか。それに気づいたから、危険を承知で高額な報酬を得られる仕事を斡旋した。

知られたと思った瞬間、羞恥で顔が熱くなった。同時に、いつもと変わらない態度でいてくれるデボルとポポルに感謝した。なぜ、蔑まれるなどと思ったのだろう。彼女たちがそんな態度を取るはずがないのに。

「ポポルさん、ありがとう」

だが、ポポルの瞳から暗い色が消えることはなかった。

8

集合場所は村の北門だった。この村には余所者が少ないから、そこにいた男二人が自分と同じ仕事を請け負った者たちだとすぐにわかった。

しかし、彼らのほうはまさかこれほど年少の同行者がいるとは思わなかったのだろう。ニーアの姿を見るなり眉をひそめ、追い返しにかかった。

「ガキは帰れ。俺たちは遊びに行くわけじゃねえんだ」

「わかってます。だから……」

「帰れ。ガキが死ぬとこなんざ見た日にゃ寝覚めが悪い」

どうしたら彼らに同行させてもらえるのだろう。せっかくの仕事を失いたくない。ニーアが食い下がろうとしたときだった。

「何を揉めている?」

聞き覚えのある、だが思い出したくもない声がした。振り返って確かめるまでもなく、それが誰なのかわかっていた。

「なんでおまえがここに?　ああ、そうか。この村の者だったのか」

あの海岸の街の男だった。なぜこいつがという疑問は、男の携えている剣を見た瞬間に霧消した。男の家には、夥しい数の剣が置かれていた。金に飽かして買い集めたものらしい。どれも人を斬った痕跡のある剣ばかりだという。歪んだ性癖を持つ者はその蒐集癖もまた歪んでいるのだろう。

二人の男と、海岸の街の男は顔見知りのようだった。その会話の端々から、彼らがこうした仕事で少なからず顔を合わせていたことが知れた。たぶん、男は蒐集品を実用的に愉しむ場として、マモノ狩りを請け負っているのだ。

「このガキ、あんたの知り合いなのか?」

「ああ。よく知っている。な?」

海岸の街の男は意味ありげな笑みを浮かべてニーアを見た。

「こいつなら、足手まといにはならんだろう。大の男を突き飛ばすだけの腕力もあれば、逃げ足の速さも相当なもんだ」

初めて会ったときのことを言っているのだ。ニーアはたまらず顔を背ける。が、男は面白がってしつこく顔を覗き込んでくる。

「女みたいな顔してるくせに、これがなかなか強情で、しかも辛抱強いときてる」

手も足も硬く強ばって、まるで言うことをきかなかった。馴れ馴れしく肩に乗せられた手を振り払うことすらできない。

「案外、使えるかもしれん。俺としては、こいつがマモノに怯えて泣き喚くところを見てみたい気もするがね」

「あんたがそこまで言うなら連れて行くか」

いくら憎んでも飽き足らない男。その口添えで同行を許された。仕事を失わずにすんだ。これほどの屈辱があるだろうか?

ヨナのためだ、何もかも、ヨナを守るためなんだ……。

両の拳をきつく握りしめ、何度も心の中で繰り返していると、不意に後頭部を押さえつけられた。

「なんだ、その目は?」

いや、押さえつけるというほどの力ではない。なのに動けなかった。

「妙な気を起こすな。俺はそう教えたはずだが?」

低い声だった。他の二人には決して聞こえないであろうささやきが、生温かい息とともに耳朶に触れた。まるで毒を流し込まれているようで、ニーアは奥歯を噛み締める。

結い上げた髪をまさぐる指に力を感じた。と、ばさりと音をたてて髪が解けた。男が笑いながら離れる。

早く髪を結び直さなければと思ったが、うまくいかない。取り落とした紐を拾い上げながら、ニーアは自分の手がひどく震えていることに気づいた。

そのマモノの巣は、平原に面した山岳地帯にあると目されていた。曲がりくねった狭い道の奥に洞窟があることは前々から知られていた。陽の光を嫌うマモノが棲みついても不思議はない。

山道に分け入る頃になると、さすがに緊張で手が強ばるのを感じた。剣を持つのは、村の大人たちと共に羊を仕留めたとき以来である。あのとき持たされたのは獣を倒すための鈍物だったが、今回は違う。この仕事のためにポポルが貸してくれたのは、図書館の物置部屋にあったという古い片手剣だった。

人を斬った痕跡がどういうものなのか、ニーアにはわからないが、暗く光る刃を見た瞬間、一度ならず血を吸った剣だと直感した。そんな物騒な代物でありながら、その剣は違和感なく手に馴染んだ。まるでニーアが手に取るのを待っていたかのように。

「妙に湿っぽい風が吹くな」

先頭を歩いていた男が首を傾げた。言われてみれば、空気の冷たさ重さが雨の降る直前のようだった。しかし、見上げる空は青く、一片の雲もない。

「早いとこ片づけて帰るとしようぜ。降られたら厄介だ」

洞窟まではまだ距離があるという。自然、歩みは速くなった。雲がなくても急速に空模様が変わることはある。が、その予想は外れた。急速に悪くなったのは天候ではなく、視界のほうだった。

「霧!?」

湿気を含んだ風は濃霧が出る前兆だったらしい。いつの間にか、空の色もわからないほどの霧が辺りを覆っ

ていた。
「どうする？　引き返して仕切り直すか？」
「洞窟に入っちまえば霧なんざ関係ねえだろ」
さっさと行こう、とその男が言いかけたときだった。白い霧の向こうに黒い影がいくつも見えた。
「マモノだ！」
とっさに振り返ると、背後からも黒い影が近づいてくる。囲まれたのだ。
「わかった！　洞窟にマモノが棲みついたんじゃねえ！ここら一帯全部がマモノの巣なんだ！」
洞窟でなくても、陽の光さえ遮断されればマモノは活動できる。もともと山沿いは日照時間も短い。狭い山道と頻発する濃霧は、マモノの棲息地として十分な条件を備えていたのだろう。
来るぞ、という叫び声を聞いた。黒い影が目の前に迫る。ニーアは手にした剣を力任せに振り下ろした。
刃から伝わる手応えは、鈍く重たい。羊を仕留めた感触によく似ている、と思ったときだった。赤い色を見た。生温かい液体を浴びた。血だ。ヨナの吐いた黒い血と同じ黒い。初めて目にするマモノの血に、ニーアは戸惑った。
影のようにしか見えないマモノだが、斬れば獣と同じ手応えがあり、赤い血を流す。しかし、倒した後に死骸は残らない。斬られたマモノは黒い霧となって形を失い、赤黒い血溜まりだけが残る。
マモノとはいったい何なのか？
だが、その疑問もすぐに消え去った。それどころではなかったのだ。小型で弱いとはいえ、マモノの数は尋常ではない。何も考えていられなくなった。
無我夢中で剣を振り、夥しい返り血を浴びた。殺しても殺しても、霧の向こうから黒い影が現れた。その姿は奇妙なほど人間に似ていた。頭があり、手足があり、直立して移動する……。
いつしか自分の斬っている相手が人なのか、人でないのかすらわからなくなった。もしかしたら、自分はマモノではなく生きた人間を斬っているのではないか？　この粘ついた赤い液体は人間の血なのではないか？
ふと気がつくと、見覚えのある顔が目の前にあった。海岸の街の男だ。愛用の剣を試すのに夢中らしく、ニーアがすぐそばにいるのに全く気づいていない。
男が薄笑いを浮かべているのが見えた。頭から返り血を浴びたその姿は、人間というよりも化け物だった。
今の今まで、自分も同じ顔をしていたのだろう。この男と同じ表情で、マモノを殺し続けていたに違いない。心のどこかで殺戮を面白がっていた。三体四体と、立て続けにマモノを倒せるようになると、そんな自分を誇らしくも思った。
化け物はどっちだ？　マモノか？　それとも、自分たちのほうなのか？
霧がまた濃くなった。

どれだけの数のマモノを倒したのか、もはや見当もつかなかった。まだ頭の芯が痺れていて、うまく考えがまとまらない。ただ、辺り一帯のマモノの大半を駆除したという確信はあった。ニーアは大きく息を吐いて、来た道を引き返した。
たいした怪我はしていなかったが、擦り傷や打ち身の類は避けようがなかったらしい。身体のあちこちが鈍く痛んだ。手足に浴びた返り血はすっかり乾いていて、動かすたびに突っ張るような奇妙な感覚があった。自分では鼻が慣れてしまってわからないが、きっとひどい臭いに違いなかった。
とにかく、早く身体を洗いたかった。走るだけの体力は残っていなかったが、できる限り足早に歩いた。
やがて視界から霧が消え、二人の男に追いついた。村の北門の前で、ニーアを追い返そうとした二人だ。彼らの一人は足をひきずっていて、もう一人の左腕はあらぬ方向にねじ曲がっていた。自分がこの程度の怪我で済んだのは、ひょっとしたらとてつもなく幸運だったのかもしれないと、彼らを見て思った。
ニーアの姿を見ると、二人の男は揃って目を見開いた。マモノにやられたと思っていたのだろう。
「おまえ、生きてたのか！」
ニーアは黙ってうなずく。
「あいつの言うとおりだったな。足手まといどころか、ぴんぴんしてやがる」
たいしたもんだ、と言いかけた男は思い出したように顔色を変えた。
「あいつはどうした？　一緒じゃなかったのか？」
今度は首を横に振った。
「だろうな。まさか、あれほどの数がいるとは思わなかった。俺たちが生きてるのだって、奇跡みたいなもんだ」
男は小さくため息をつくと、すまなかったとニーアに詫びた。
「やっぱり連れてくるんじゃなかった。子供にはきつかったろう」
「いえ……」
これで痛み止めの薬を買ってやれる。ヨナがつらい思いをせずにすむ。
「妹のためだから」
そうだ、ヨナのためなら何でもする。何でもできる。どんなに危険な仕事でも、どんなに汚い行為でも。
「そうか。何にしても無事で良かった」
左腕を負傷した男は、右手でニーアの背を叩き、帰ろうと言った。片足の動かない男に肩を貸してやり、ニーアはしばらく無言で歩いた。
山道を抜け、周囲に気を配りながら北の平原を横切った。ここで襲われたらひとたまりもないが、晴天が幸いしたのか、平原のどこにもマモノの姿はない。ふと、南の平原で見た巨大なマモノを思い出した。あれにも手足があり、直立して歩いていた。
「人とマモノがあんなに似てるなんて思わなかった……」
幼い頃は「真っ黒オバケ」と呼んでいた。初めて本物のマモノを見たときには影のようだと思った。けれども、マモノと人間を結びつけて考えたことなど一度もなかった。
「そうか？　そんなに似ていたか？」
二人の男がそれぞれに首を傾げる。
「斬れば血を流すし。手応えだって……」
「それを言うなら、羊や山羊も同じだろうが。血を流すし、斬った感触だってマモノと似たようなもんだ」
妙なことを考えるガキだと、二人の男は笑った。どうやら、彼らはマモノと人の違いなど考えたこともないらしい。
「まあ、実際に人間を斬ってみたら、マモノとも羊とも違うものかもしれんぞ。これぱっかりは、試してみるわけにもいかんが」
「実際に……」
血で汚れた己の手を見る。赤茶色に乾いた手のひら。人の血ともマモノの血ともつかない色。海岸の街の男は死んだ。もう二度と、あの家に行くことはない。
「どうした？　どこか痛むのか？」
心配そうに尋ねられて、我に返った。ニーアは己の手から目を逸らし、首を振る。
「早く家に帰らなきゃと思って」
二階の窓に貼りつくようにして帰りを待つヨナの姿が浮かんだ。今日もヨナは笑顔で迎えてくれるだろう。
これ以上、何も考えなくていい。ヨナを守る、それ以外は何ひとつ。なんだ、簡単なことじゃないか……。
肩に乗っていた何かが軽くなったような気がして、空を見上げる。いつもと同じ青さの中、一片の雲が風に流されていった。

SHORT STORY

「小公女」

名取 佐和子(著)
原案:cavia／横尾 太郎

フィーアは手の中にある仮面をしげしげと眺めていた。

何を象っているのかわからない、とても奇妙な面だ。でも、あたたかみがある。

「これからは、この仮面をつけて生活するんだ。仮面を脱ぐことは許されない」

自分をこの街まで連れてきてくれた世話人の男はそう言い残して去っていった。仮面の意味はもちろん、彼女のこれからについての説明も一切ないままに。

フィーアは顔の右半分を手でそっと触れる。そこにあるのは、ところどころ膿が滲んだ赤褐色の瘤の塊。物心つく前に負った火傷のせいで、ひどいケロイドが出来ていた。人によっては触れることはおろか、見ることすら気味悪がるケロイドの瘤だが、フィーアは触ると不思議に落ち着けた。受け入れるべき自分の一部だと感じていたせいかもしれない。

もっともフィーアの両親にとって、娘のケロイドは忌むべきものだった。裕福な生地問屋として人を使い、人に頭を下げられながら商売をしてきたプライドの高い両親からすれば、娘のことで同情され、気を遣われることは屈辱でしかなかったようだ。

「商売に障りが出る」と両親は彼女の外出を禁じた。そして彼女が8歳の誕生日を迎えた晩には、遠い街へ奉公に出ることを強要した。目障りなモノを遠ざけるように。

こうして、8歳のフィーアは世話人に手を引かれ、砂漠を越え、遠いこの街にやって来たのだ。おそらくもう故郷には戻れないのだろう。自分を守ってくれる者はどこにもいない。フィーアは覚悟していた。1人で生きていくために、何でもするつもりだった。

えい、と勢いをつけてフィーアは仮面をつける。その内側はひんやりと静かで暗く、覗き穴から見る世界は狭かった。

その時、覗き穴の向こうから自分と同じ仮面が近づいてきた。思わず後退ったフィーアの腕をとり、なにやら早口でまくし立てながらどこかへ引っ張って行こうとする。その力の強さや声から想像するに大人の男性のようだが、仮面の上からでは何もわからない。おまけに聞こえてくるのは知らない言語だった。

「あ。あの。ちょっと待って」

フィーアが思わず漏らした声を聞きつけ、相手は固まる。次の瞬間、恐ろしい剣幕で怒鳴りはじめた。何度も手を振り上げ、地団駄を踏む。その姿は、娘のせいで「下に見られた」と怒り狂う自分の父親を彷彿とさせた。殴られる！　フィーアはとっさに顔を覆い、全身を強ばらせる。その時、凛とした声が響いた。

「掟32：土地番を持たヌ住人は言葉を発してハならヌ」

少しカタコトではあったが、それはフィーアの馴染んだ言語だった。いったい誰が？　と辺りを見回すと、迷宮のように入り組んだ階段の最上段に腰掛けていた子どもがピョンピョンと跳ねるようにおりてくる。こちらもまた仮面だ。どうやら仮面をつけて生活するのがこの街の風習らしい。私と同い年くらいかな。フィーアがぼんやり眺めていると、仮面の子どもはもどかしそうに体を揺すって話しかけてきた。

「あんた、この街で生まれてナイね？　土地番、持ってナイね？」

「土地ば……？」

フィーアは言いかけて慌てて口をふさぐ。

「土地番ってノは、この街のドコで生まレタか記してアル証書のコト。住人ナラみんな持っテる。でもよそ者、持テナイ。どうしても喋っタリ歌っタリしたいなら、コノ街の人間と結婚シテ土地番ヲ持つのコト。コノ街の掟は絶対。コノ街で暮らしたいなら守ルのコト」

よそ者は喋っちゃいけない？　じゃあ、私はこの街でこれからどうやって生きていけばいいの？　フィーアの動揺は仮面の上からでも伝わったのだろう。向かい合っていた仮面がふいに耳の近くに寄ってきた。

「ぼくに任セテ」

ささやくように言った後、少年は男の方へ向き直り、フィーアのわからない言葉で喋り出した。言葉も仕草も独特すぎて、フィーアには2人が何を話しているのか見当もつかない。途中、少年はおもむろに仮面をずらして素顔を覗かせた。ほんの一瞬であったが、フィーアは見てしまう。滑らかな褐色の肌に鼻筋の通ったきれいな顔立ち。まっすぐな髪が風にさらさらと揺れる。世の中にはこんな美しい男の子がいるんだ。驚きのあまり目を離せないでいると、当の少年が振り返り、弾んだ声で「おイでよ」とフィーアを呼んだ。

少年は腕を組んで胸をそらせると、まず男の方を見上げてこの街の言葉で何か告げた。男が深々とうなずくのを確認すると、次にフィーアを見てカタコトの言葉で話し出す。

「彼カラ聞いた。あんた、奉公に来たンだってね。彼、あんたの首領ダヨ。あんた、彼から果物をモラッテ、コノ街で売ル。売上金、彼に納メル。果物売り。出来ル？」

フィーアは小刻みに何度もうなずいた。少年は大きな籠を男から受け取ると、「しっかりな」とフィーアに持たせてくれる。どうやら少年が首領に交渉してくれたおかげで、自分はこの街で生きることを許されたようだ。

ありがとう。お礼をきちんと言葉にして伝えられないもどかしさを抱えつつ、フィーアは少年に深く頭を下げた。

またたく間に半年が過ぎた。フィーアは無我夢中で生きていた。

口上が命と言われる物売りの世界において、土地番をもらえず、言葉を発することが出来ないハンデは予想以上にきつかったが、フィーアは負けなかった。喋れない分、人の3倍の時間をかけて街中いたるところに延びている細い階段をのぼり、おり、また別の階段をのぼって、と街の隅々まで売り歩いた。物売り同士の縄張り争いで半殺しの目にもあったが、どれだけ殴られても蹴られても、籠にのせた果物だけは守り抜いた。雨の日も風の日も、顔が腫れ上がった日も、高熱でまっすぐ歩けない日も、とにかくフィーアは果物を籠にのせて街へ出た。

そうやって落ち込んだり不安になったりする暇も惜しんで働いているうちに、はじめの頃は意味不明な音の羅列でしかなかった街の言葉も聞き取りだけならほぼ完璧になっていった。街の掟もだいぶ覚えたが、こちらはなにしろ数が膨大なので完璧とはいえず、無駄なトラブルを避けて肌身離さず掟集を持ち歩いた。

ろくに稼げずひもじい日も多かったけれど、フィーアはこの街での生活を楽しんでいた。「一家の恥だ」と家に閉じ込められていた故郷での暮らしの方が、ずっと苦しかった気がする。

この街は掟に縛られている。が、裏を返せば掟しか縛るものがない。「子どもだから」「女だから」といって保護されない代わりに、差別もないのだ。また街の人全員が仮面をつけているせいか、外見的な優遇も冷遇もなかった。この事実はフィーアをどれだけ楽にしたかわからない。顔のケロイドをめぐって今まで不用意に放たれてきた視線や言葉で心に刻まれた傷と意地は、街の水路を流れる砂のごとくサラサラと霧散してしまった。

恩人ともいうべきあの少年とは時々顔を合わせた。商売柄フィーアの行動範囲は広かったが、それに輪をかけて少年は神出鬼没だった。フィーアが少年を認識出来たのは、彼がいつも仮面を少しずらして素顔を見せていることが多かったせいだ。

「掟2：仮面を着用せねばならない」

街の大前提であるこの掟を軽々と破って、少年は涼しげに生きていた。そして体に不釣り合いなほど大きな籠に山盛りの果物を抱えてよたよたと売り歩くフィーアのもとに近寄ってきては、親しげに話しかけてくるのだった。

「どうして君はいつもうつむいて歩いてるの？　もっと胸を張ったらいいのに。その方が果物だって美味しそうに見える」

「掟集を持ち歩くヤツなんて初めて見たな。適当でいいんだよ、そんなもん」

少年の言葉はもうカタコトではない。フィーアが聞き取れるようになってからは、この街の言葉を使っていた。ハキハキと語れるこちらの言葉の方が、明るく、怖いもの知らずな少年によく似合っている、とフィーアは思った。

そんなある日の夜、フィーアがいつものように今日の売上金を渡し、そこから取り分をもらって帰ろうとしていると、首領に重々しい声で呼び止められた。

「明日は籠の上の果物を全部売って帰ってこい。出来なければ、おまえはもういらない」

難題だった。この半年間、フィーアが果物をすべて売り切れた日はまだなかったのだ。が、フィーアは「いらない」という言葉を噛みしめて、うなずいた。やるしかない。この街で生きるためには、必要とされるためには、やるしかないのだ。覚悟は決まった。

次の朝、まだ夜も明けきらないうちからフィーアは街に出た。人々の姿が見えると、飛んでいってしつこく食らいつき、身振り手振りで懸命に果物を勧めた。断って去ろうとする人にも追いすがり、邪険に突き飛ばされてもまた立ち上がった。しかし、その必死さが裏目に出たのだろう。日が高く昇っても、籠の上の果物は1つとして減っていなかった。

日差しがきつくなると表の人通りが減ってくる。フィーアは買い物客を求めて迷宮のような階段をいくつものぼりおりした。広場に出る。一瞬期待したが、やはりそこにも人影はなかった。フィーアがため息をついて引き返そうとしたその時、石畳の段差につまずいた。緊張と疲労で体力の限界がきていたフィーアの小さな体はあっけなく倒れ伏す。落とした籠から果物が四方八方に転がっていくのが仮面越しの狭い視界に入ってきた。フィーアは唐突に「もうダメだ」と知る。思ったのではない。知ったのだ。気力だけではどうにもならない自分の運命をそこに見た。立ち上がる力はもう湧いてこなかった。

どれくらいそのままでいたのだろう。とつぜん快活な声が降ってきた。

「掟227：公道をふさぐ行為は禁ずる」

フィーアが慌てて身を起こすと、少年が腰をかがめて見下ろしていた。今日もその仮面は少しずれている。

「……とはいえ、どうせ誰も通らない。疲れたなら寝てな。ただし、もうちょっと日陰で」

フィーアは首を横に振って、立ち上がる。フィーアが籠を持つと、少年はきびきびと果物を拾い集めてくれた。籠の上に並んだ果物を見て、フィーアはふたたび絶望する。果物はみな転がった拍子にあちこち汚れ、傷んでいた。これではとても売り物にならない。

「どうかした？」

まっすぐにフィーアを見つめて聞いてくる少年の瞳はきれいに澄んでおり、仮面の中でフィーアは赤くなった。心が揺れた。彼になら、このどうにもならない苦境を正直に伝えてもいいのではないか、と思えた。伝えたい、と

閉ざされる心。封じ込める私。
交わされる掟。紡がれし友誼。

思った。

フィーアの身振り手振りによる説明を、少年はまたたく間に読解する。そして、

「なあんだ、そんなことか!」と口笛でも吹きそうな軽い調子で言い、果物を指さした。

「じゃあ、ぼくが買い取るよ。その籠の上の果物を全部!」

フィーアは少年を睨む。こんな時に冗談言わないで!

そう言う代わりに、持っていた掟集をひらき、少年に突き出した。

『掟429:物売りの商品を買い占めることは禁ずる』

「……あいかわらず君は従順だなあ! 掟なんて気にするな。ああいうのは破るためにあるんだ。君だって掟に従って死ぬより、掟を破って生きる方がいいだろう?」

そのあまりに勝手な発言にフィーアが怒りを忘れて戸惑っていると、少年は面白そうに笑った。

「まあいいや。今回はお行儀のいい君のために掟を破らず、裏をかこう。今から2本のクジを作る。ぼくが当たりを引いたら、果物をもらって君にお金をあげる。『買う』んじゃないよ。あくまでゲームルールにのっとった上での物々交換。それでいい?」

フィーアがまだためらっているのを見て、少年は胸を張ってみせた。

「だいじょうぶだって。ぼくは勝負にはぜったい負けないんだ。信じて」

果たして、少年の言った通りになった。彼は当たりクジを引き、籠の上の果物を両手いっぱいに抱えると、ポケットから無造作に取り出したたくさんのお金を確かめもせずフィーアの手に握らせてくれたのだ。

「たぶんこれで足りると思うよ」

慌ててお釣りを渡そうとするフィーアを制し、少年は笑った。

「また遊ぼうな」

フィーアはうなずき、少年の背中を見送った。そして地面に落ちていたクジを拾い上げる。果物に気を取られて、少年が落としていったのだろう。

クジは2本とも当たりの印がついていた。

からっぽの籠をさげてフィーアが戻ると、首領はずいぶん驚いていた。フィーアが正直に事情を話すと、ますます驚いたようだった。そして深々とため息をつく。

「王子の気まぐれにも困ったもんだ」

王子? 今度はフィーアが首をかしげる番だった。

「何だ、おまえ、知らなかったのか?」

首領は呆れたように言い、フィーアの前にたびたび現れていた少年が仮面の街の王子に他ならないことを告げた。

「王子は退屈すると、王宮をちょくちょく抜け出して街に出るんだ。どこかに面白い遊びはないか目を光らせながらな。掟は破る、遊びには巻き込む、街の人間にとっちゃ厄介な王子だよ。……とはいえ、さんざん迷惑をこうむっても、どこか憎めないんだがな」

首領は珍しく優しい目で王子について語ると、フィーアをめぐって王子が自分にゲームを持ちかけていたことを打ち明けた。

「よそ者のちっこいおまえが半年でどこまで立派な物売りになるか、王子は俺に賭けさせたんだよ。籠いっぱいの果物を1日で売り切れば、俺の勝ち。売れ残れば、王子の勝ちで、おまえをこの街から追放する……はずだったんだがな」

負けず嫌いの王子がどうして自ら負けるようなことをしたんだろう?

首領のつぶやきは、フィーアの耳に届かなかった。すでに籠を地面に叩きつけ、きびすを返して走り出していたからだ。

『また遊ぼうな』

少年の、いや王子の言葉が頭をぐるぐるまわった。私が生きるために無我夢中で過ごした半年間は、彼にとってゲームでしかなかった。私はただのゲームの駒だった。

向かい風が吹き、砂が目に入る。あとからあとから涙が出てくる。悔しかった。悲しかった。一瞬でも彼に親しみを感じた自分が許せなかった。

王宮の前まで来て、フィーアは叫ぶ。言葉にはならない孤独な声をあげ、掟を破った。

たちまち門番に取り押さえられた彼女の前に、見慣れた細く長い足が近づいてくる。

「離せ。彼女は我の客人だ」

いつもの声。しかし、いつもより重みがあった。そうか。本当に王子なんだ。フィーアは頬を地面に押しつけられたままクツクツと肩を震わせる。おかしくて哀しかった。

フィーアのただならぬ様子に、王子は戸惑ったようだ。「2人にしてくれ」と門番を追い払うと、フィーアの手をとって立ち上がらせた。

「ついにバレちゃったか」

そう言って肩をすくめる王子に後ろめたさの欠片もない。フィーアはたまらず王子の正面に立ち、自分の仮面をはぎ取った。そのまままっすぐ王子を見つめる。ありのままの顔で、ありのままの自分で、王子に抗議したかった。

フィーアの目からぼろぼろとこぼれ落ちた涙を見て、王子はあわてる。

「ど、どうかした?」と声がうわずった。

フィーアは夢中で訴える。久しぶりに発した言葉は、故郷ではなくこの街のものだった。

「私のうつむいて歩く癖は、この醜い顔を人目にさらさないようにしてきた名残です」

「掟集は、馴染みのない街で暮らす私の拠り所でした」

「あなたにとってただの退屈しのぎの遊びでも、私にとっては人生です。どんなに悲惨でも、かけがえのない人生なのです。王子だからって民の人生で遊べると思ったら、大間違いだわ。謝ってください。そしてもう二度と、私と関わらないでください」

言いたいことを一気に喋ると、フィーアは全身から力が抜けていくのを感じる。

ああ、何てことをしてしまったんだろう。王子の前で暴言を吐き、掟をいくつも破ってしまった。もうこの街にはいられない。私はバカだ。自分を捨ててでも生き延びると誓ったのに。罪に問われることを覚悟し、うなだれたフィーアの頭上で大きな声がした。

「ごめんなさい!」

フィーアはおそるおそる顔を上げる。そして、目の前で自分に頭を下げている「王子」を信じられない思いで見つめた。

「たしかに最初は遊びだった。首領に賭けを持ちかけたのも事実だ。でもすぐにそんなことは忘れたよ。それくらい君の生きる姿は美しかった。今日だって、本当に君を救いたくてやったことだ。君がこの街からいなくなると困ると思って……信じてよ」

王子はモジモジと足の爪先を見つめていたが、やがて顔を上げてフィーアに言った。

「君を助けたのは、遊びでも施しでもない。友情だよ」

友情! フィーアはその言葉をどう捉えていいかわからず、無意識にケロイドを触っていた。王子はそんな彼女の仕草を見て「そこ触るの、クセ?」と聞いただけだった。ケロイドから目をそむけたりしなかった。そんなものはあって当たり前だと言わんばかりに「ねえ」と首をかしげた。

「ぼくの友達になってくれますか?」

王子の明らかに無理をした殊勝な態度がおかしくて、フィーアは噴き出してしまう。するとたちまち王子の顔が明るく輝いた。

「なってくれるんだね?」

『掟12030:王族が望む関係を民が一方的に断ち切ることは出来ない』

フィーアが掟集をひらいて見せると、王子はがっくり肩を落とした。

「掟は……破ってもいいんだよ」

その拗ねた言い方がかわいくて、フィーアはまた笑ってしまう。たしかに王子は掟を破ってくれた。

『掟89:王族は民に謝ってはならぬ』

よそ者の自分を『友達』と認めてくれた王子をもう一度信じてみよう、とフィーアは思った。民として、友達として、信じてみたいと思った。

王子はフィーアが完全に許してくれたことを敏感に察して、「何して遊ぶ?」とさっそく前のめりになる。

「そうだ。こういうゲームはどう? 明日から毎日、君は王宮に果物を持ってくる。その果物がぼくの好物だったら、君の勝ち。代金を倍にして払うよ。ぼくの苦手なものだったら、君の負け。ダンスを1曲おどってもらおうかな」

そこまで話して、王子はやっとフィーアに睨まれていることに気づいたようだ。ぎくしゃくと目をそらし、おっかなびっくり尋ねてくる。

「あ……えーと、ゲームは……ダメ?」

まったくこの王子は。フィーアはおおげさにため息をついてみせる。

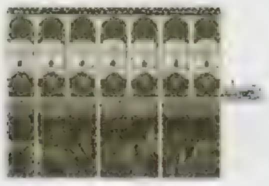
ずっと1人で生きていくのだと思っていた。それでいいと思っていた。1人でも楽しく生きてみせる、と。でも、友達がいればまた違った楽しさが加わるのかもしれない。ありのままの私を見てくれる友達がいれば……毎日の景色がきっと変わる。

その勝負、受けましょう!

フィーアは胸を張って、王子と遊ぶ約束を交わしたのだった。

SHORT STORY 「魔ノ山」

映島 巡(著)
原案:cavia/横尾 太郎



1

「遅くなるから。あんたたち、先に寝てなさい」

それだけ、だ。母さんが山に行くとき、僕と弟にかける言葉はいつも同じだった。

「気をつけて。母さん」

頑丈な袋を背負った後ろ姿に向かって、僕がかける言葉もいつも同じ。

気が遠くなるほど大昔、ロボット山は軍事施設だったという。働いていた大勢の人間が一人残らずいなくなり、施設が使われなくなった後、機械やロボットだけが残った。その残骸の多くは、希少な金属でできている。母さんはそれらを拾ってきては、店で売る。

「あのね、おかあさん……」

早く帰ってきてね、と言いかけた弟に首を振ってみせる。それは言っちゃいけない言葉だ。僕はしょげかえった弟の両肩に手を置いた。今にも後を追って駆け出しそうな小さな身体を押さえておくために。

不意にいやな感じがした。何もかもいつもと同じなのに、僕だけが違うことをしようとしていた。

「母さん……」

弟がびっくりした顔で僕を見上げてくる。母さんは振り向かない。待って、と大声を出せば足を止めてくれるだろうか?

結局のところ、僕はそれを実行しなかった。そして、その日、母さんは出て行った。

2

母さんが出て行って、丸一日が経つと、弟は何度も同じことを訊いてきた。

「おかあさん、まだ帰ってこないの?」

「もうすぐ帰ってくるよ」

母さんはたいてい翌日の昼過ぎには帰ってくる。ひどく不機嫌な様子で。ただ、夕方まで戻らないのは、今回が初めてだ。

「おにいちゃん、さっきもそう言った」

「そうだっけ?」

「そうだよ! おにいちゃんのうそつき!」

わあっと声を上げて弟は泣き出した。僕は食事の支度やら店の掃除やらで忙しくしていたけれども、弟はまだ小さすぎて何もできない。退屈で仕方がなかったのだろう。

「いつもより奥のほうまで行ってるんだよ」

「ねえ、おかあさんをむかえに行こうよ」

「だめだ!」

弟がびくっと身をすくませる。つい大声になってしまった。大急ぎで優しい声を出す。

「母さんと約束しただろ? 山は危ないから、絶対に母さんの後をついていかないって。約束を破るのは悪い子だよ」

弟はあきらめたのか、今度は声を立てずに泣いた。母さんが怒ったり、ぶったりするのは、僕らが悪い子だから。何も知らない弟は、そう信じていた。

「おいで。本でも読もう。どれがいい?」

しゃくり上げながら、それでも弟はお気に入りの絵本を指さした。

3

母さんが出て行って丸二日が経って、真夜中になった。

弟を起こしてしまわないように、そっとベッドを抜け出し、母さんの部屋に入った。母さんの匂いが残っていた。鏡に向かって化粧をしているときの。それは甘ったるくて、頭が痛くなりそうで、好きになれなかった。

ベッドはいつものままだったけれど、タンスと鏡台の引き出しは開ける前からいやな予感がしていた。が、確かめないわけにはいかない。

開けてみると、母さんのよそ行きの服が消えていた。古い旅行鞄も。母さんの背負っていた袋がいつもと違って見えたのは、旅行鞄を中に隠していたせいだったのだ。

鏡台の引き出しもがらんとしていた。きれいな瓶も、おしろいの入った缶もなくなっていた。残っていたのは、もう使っていない古いヘアブラシと髪を巻くための鏝。

そうだった。母さんが出て行く前の日、店に客が来た。遠くの街の男だ。母さんは男と長いことひそひそと話した後、僕と弟に、外で遊んでおいでと言った。

二人の間でどんな相談がなされたのかは知らない。けれども、あの後、母さんはいつになく上機嫌だった。僕らのことなんてもう頭になくて、遠い街での暮らしに思いを馳せていたのだろう。いや、ずっと前からそうだった。母さんは僕にも弟にも無関心だった。

俺たちは邪魔者だったんだ……!

鏡の割れる音で我に返った。気がつくと、ヘアブラシを鏡に投げつけていた。

弟が目を覚ましてしまったかもしれない。耳をそばだててみたけれども、隣の部屋からは何の物音も聞こえない。僕はほっとして、鏡の破片を拾った。

4

母さんがいなくなって三日が経つと、弟は泣きわめいたり、かんしゃくを起こしたりした。工房に残っていた素材の屑を組み合わせて、ちょっとした玩具を作ってやると、やっとおとなしく遊び始めた。

自分で言うのも何だけど、僕は手先が器用なたちだった。母さんが拾ってきた素材の錆を落として磨いたり、歪みを直したりするのは、うんと小さい頃からできた。今では、素材を加工したり、武器を強化したりもできる。

母さんに教わったわけじゃない。母さんは手の荒れる作業が嫌いだった。だから、僕のやり方は全くの自己流だ。父さんが使っていたという作業道具で遊んでいるうちに、なんとなく覚えた。

工房を片づけながら、売れる素材がろくに残っていないことに気づいた。いつもなら、そうなる前に母さんが山から素材を拾ってくる。でも、母さんはもう……

そこまで考えて、母さんが帰ってこないことは自分にとってさしたる問題ではないことに気づいた。それよりも、素材だ。店の売り物がないということは、僕らが生活していけないということ。

この先、僕らはどうやって生きていけばいいのか。数日分の食料はまだあるけれども、先のことを考えると、怖くてたまらない。一カ月後、僕らはどうやって暮らしているだろう? 半年後は? その先は?

「おにいちゃん?」

弟が不安そうに見上げてくる。よほど深刻な顔で考え込んでいたらしい。

「お店、開けないの?」

本当は、母さんが留守のときでも、必ず店を開ける約束になっていた。客の多くは買い物のためだけに来るわけじゃない。彼らはうちの素材と引き替えに、食料や日用品を置いていく物売りでもあった。

「店はしばらく休みだよ」

「どうして?」

「売り物にする素材が足りないんだ」

「おかあさんが帰ってくれば……」

「大丈夫だから!」

思いのほか、大声になってしまったからだろう、弟の肩がびくりと震えた。

「にいちゃんが何とかするさ」

弟の背中を手のひらで軽く叩いてやる。僕が不安になっちゃいけない。意味もなく怒ってもいけない。母さんが苛立ったり、不機嫌になったりするたびに、僕は為す術もなくうろたえるばかりだった。あんな思いは僕一人でたくさんだ。

「おまえは何も心配しなくていいんだよ」

苛立ちや不安を抑えて優しくするなんて、簡単なことなのに。それだけで、弟はすぐに笑顔になる。なのに、母さんはその簡単なことさえしてくれなかった。

「そうだ、さっきの玩具、もっと速く動くように改良してやろうか」

「ほんと?」

弟が満面の笑みを浮かべる。店のことも、母さんのことも、もう忘れたに違いない。

母さんにはこんなこと、できなかったよね?

僕は得意だった。母さんが何もしてくれなくても、いなくなっても、僕がいれば弟は笑っていられる。それがうれしかった。

5

母さんが出て行って四日が経ち、弟がいなくなった。朝食の間、なんとなく弟がそわそわしているような気はしていた。後片づけを終えて、店の掃除に取りかかろうとしたときだった。店の片隅で遊んでいたはずの姿が見えなくなっていた。

子供部屋にも、母さんの部屋にも、工房にもいなかった。家の中をくまなく捜した。タンスや戸棚、ベッドの下、弟が隠れられる場所は片っ端から調べて回った。

店の外にもいなかった。平原へと続く橋の周辺にもいなかった。ようやく僕は、一番いやな可能性を考えた。ロボット山、だ。そういえば、昨日も弟はしつこく「おかあさんをむかえにいきたい」と言った。僕が相手にしないものだから、一人で行こうと思ったのかもしれない。

僕は走った。だめだ、山は。あそこだけは行っちゃいけない。だって、あの場所には……見てはいけないものがあるから。

まだ弟が小さくて、僕自身も幼かった頃、母さんの言いつけを破って山に入った。弟が泣き止まなくて、僕も泣きたくて心細くて、母さんの後を追いかけた。

入り口から少し進んだ辺りで、母さんの声が聞こえた。良かった母さんだ、そう思って駆け出した次の瞬間、僕の足は止まった。男の声が聞こえた。母さんは一人じゃなかった。

低い笑い声と、荒い息づかい。吸い寄せられるように奥へ進んだ僕は、見てはいけないものを見た。

その後のことは覚えていない。ただ、あれ以来、決して母さんの後を追おうとは思わなくなった。山の入り口にさえ近づいていない。

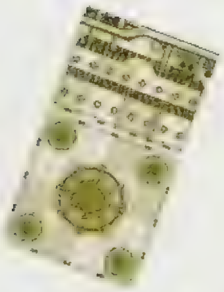
その禁忌の場所へ、弟が入ってしまった。居ても立ってもいられなかった。急いで連れ戻さなければ。狭い通路を抜け、古い梯子をよじ登り、ひたすら走った。

「おにいちゃん!」

弟がうれしそうに駆け寄ってきたとき、わき上がってきたのは安堵感より怒りだった。

「見て! いっぱい拾ってきたよ! これでお店の……」

弟が抱えていた素材を力任せに叩き落とす。凹んだ金属板が散らばって、ひどく耳障りな音を立てた。



人ゆえに惑うのか、惑うがゆえに人なのか
積み重ねる葛藤と憤懣を越えて、生きる。

売るものがなくて店を開けられないと僕が言ったから、弟は素材を拾いに行こうと思ったに違いない。褒めてもらえると信じて。僕が、母さんに褒めてもらいたくて素材の加工を続けたように。
けれども、僕の口から飛び出したのは、全く別の言葉だった。
「勝手に山に入るなって言っただろう!」
弟の誇らしげな表情は跡形もなく消え失せ、その両目が涙でいっぱいになった。
「ごめん…なさい……」
ひどいことをしているのはわかっていた。弟の悲しげな顔を見ていられなくなって、黙って背を向ける。小さな足音を背中で聞きながら、僕は入り口へと引き返し始めた。

6

母さんがいなくなって五日が経って、弟はまたしつこく「おかあさん」を繰り返すようになった。山から戻った直後こそ、おとなしくしていたものの、僕が多少腹を立てたくらいで懲りるような弟ではなかった。
おかあさんはいつ帰ってくるの、おかあさんをむかえにいこうよ、おかあさん、おかあさん、おかあさん……
別に母さんが弟に優しかったわけじゃない。遊んでやったり、絵本を読んでやったりするのは僕の役目だった。ご飯は作ってくれたけれど、それくらい僕にだってできる。ぐずる弟をなだめるのも、寝かしつけるのも、母さんじゃなくて僕がやった。
それなのに、弟が母さんを恋しがるのは納得がいかなかった。母さんがいなくなって、僕はやらなきゃいけないことが増えたけれど、弟にとっては何も変わらないはずなのに。
僕は苛立っていた。それに、弟がまた勝手に出て行くかもしれないと思うと、片時も目を離せなかった。
「お外に出たいよ。ロボット山に行こうよ」
「だめだ。山は危ないって言ったろ」
「ちっとも、危なくなかったよ」
「おまえは運が良かったんだ。あれに遭わなかったんだから」
「あれって?」
「怖いロボットだよ」
山には、まだ動いている機械やロボットが残っていた。それらはとても危険だという。
「父さんはロボットに殺されたんだぞ」
嘘だ。父さんの死因なんて知らない。
「悪いロボットに踏みつぶされて、手も足もバラバラにされて、父さんは死んだんだ」
これも嘘だけど、仕方がない。二度と山に一人で入らないように、徹底的に脅かしておいたほうがいい。巨大で凶暴なロボットについて、それに襲われた父さんの無惨な死に様について、大げさに語って聞かせた。
弟はひどく怯え、しまいには泣き出した。後ろめたさを覚える一方で、僕はほっとしていた。これで弟は危険な目に遭わずに済むのだ。いやな思いをすることもない。
「大丈夫だよ。にいちゃんが守ってやるから」
僕のそばから離れなければ、弟は安全だ。泣きながらしがみついてくる小さな身体を抱きしめてやるのは、この上なく心地よかった。

7

母さんがいなくなって六日が経った。弟が起き出してくる前に、家の裏口に釘を打ち付け、出入りできないようにした。窓という窓にも全部、釘を打った。これで店の入り口だけを見張っていればいい。
ロボットへの恐怖心を植え付けるのは成功したものの、山への好奇心や外へ出たいという子供らしい欲求を封じることはできなかった。四六時中見張っていても、弟はそれすら抜け出して、どこかへ行こうとするのだ。
それじゃ、おまえを守りきれない。僕の目の届くところに居てくれ。頼むから。
怖い夢を見て泣いたときには眠るまでそばにいてやった、おまえの分まで母さんから罰を受けた、母さんが僕らを罵る声が聞こえないように耳を塞いでやった、それから……
だって、誰も僕を守ってくれなかったから。守ってもらえなかった僕の分まで、僕はおまえを守りたいんだ。

その日の夜、山の入り口を大きな木箱で塞いだ。弟の力ではまだ木箱をどけることはできない。そして、平原に向かう途中の扉を施錠した。
金網でできた扉の向こうは大きな橋になっていて、そこから平原に降りることができる。外からの客は皆、あの金網の扉からやってくる。あの扉は僕らの家と外の世界をつなぐ唯一のもの。そこを塞いでしまえば、弟をずっと閉じこめておける。この絶対安全な場所に。
ただ、客が入れなくなると、食料や日用品も入手できなくなる。食料の残りはもういくらもなかった。僕なら多少の空腹は我慢できるけど、弟にひもじい思いはさせたくない。
この先、食料をどうするか。頭の痛い問題だった。橋の下まで降りれば、川に魚がいるけれども。……だめだ。どうやって釣ればいいのかわからない。店の周囲にいるネズミは? 罠を仕掛ければ捕らえるのは難しくなさそうだが、食用にするのはどうだろう。
本当にどうしようもなくなったら、自分の腕でも脚でも切り落として食べさせてやるだけだ。それに、まだ考える時間はある。
僕は台所を隅々まで点検して、食べられそうなものを探した。が、ろくなものは残っていない。せめて、母さんがもう少し食料を残しておいてくれたら。いや、そんなことをしてくれる母さんなら、僕らを捨てたりしない。母さんにとって大事なのは、化粧をすることと着飾ること。それから訪ねてくる男のこと。それ以外はないのと同じ。
やめよう。母さんのことを思い出すのは。それより、明日からどうするかだ。何を食べさせてやるか、それも重要だったが、それ以上に弟をどうやってなだめるかが問題だった。
弟がもっとおとなしい子供だったらよかったのに。母さんを恋しがることもなく、ロボット山に興味を持つこともなく。
或いは、病弱でしょっちゅう寝込んでいるような子供だったら。家の中で絵本を読んで、玩具で遊んで、弟がそれだけで満足してくれたら、僕の悩みは半分になるだろう。
そうだ。もしも、どれほど望んでも弟が一人では外に出られなかったとしたら? 自力では動くことのできない身体だったとしたら?

音を立てないように注意深く子供部屋のドアを開けた。弟はぐっすり寝入っていた。はね飛ばされた毛布がベッドから半分ずり落ちている。弟は寝相が悪い。夜中に何度か、毛布を直してやるのも僕の役目だった。
もしも、弟が歩けなかったら。僕は守ってやれる。今よりもずっと容易に。手が微かに震えた。握りしめた包丁がひどく重たい。
おまえはどこへも行く必要はないんだ。そうだろう? 自分で歩く必要だってない。家の中なら、僕がどこでも連れて行ってやれるから。
剥き出しになった細い脚を見下ろす。こんなもの、なくていい。ないほうがいい。弟が歩けなければ、僕はずっと「いいおにいちゃん」でいられるんだ。
早く済ませてしまえ。弟が目を覚ます前に。ひと思いに包丁を突き立てて。
弟は泣くだろうか? もしも泣いたら、優しく抱きしめてやろう。好きな絵本を読んでやって、また玩具を作ってやって。
守ってやるって約束したよな? ああ、守ってやるさ。命を賭けて。ここで。この場所で。守る。ずっと。死ぬまで守る。だから、たったひとつでいい。その対価を、俺にくれ……!
包丁を振り上げたその瞬間、だった。
「おにいちゃん……」
思わず手が止まる。寝言だ。何の夢を見たのだろうか、弟の口許に笑みが広がった。この上なく幸せそうな笑顔。本当に守りたかったのは、これだ。これだけだったはずなのに。
何かがほどけるように力が抜けた。僕は今、何をしようとしていた?
子供部屋を飛び出し、そのまま外まで走った。包丁を置いてきたかったけれど、指に貼りついたように離れない。金網の扉まで走り続け、力任せに腕を振った。古い包丁は橋の向こうまで飛び、見えなくなった。
扉の錠を外し、今度は山に向かう。入り口を塞いでいた木箱を元に戻し、再び通れるようにした。
ひどい疲れを感じた。足を引きずるようにして子供部屋に戻り、弟の毛布を直してやると、僕は倒れるようにして眠った。夢ひとつ見なかった。

8

母さんが出て行って七日が過ぎた。食料はますます乏しくなり、売り物は何ひとつない。それでも店を開けようと思った。僕らは生きていかなきゃならない。
台所の鍋を潰して加工できないだろうか? 鍋でなくてもいい。何か、家にあるものを工夫して……。
そんなことを考えていると、金網の扉が開く音がした。誰か来たのだ。耳をすますと、話し声が聞こえた。客は一人ではなくて、二人いるらしい。
シロ? 変わった名前だ。もう一人は何という名前だろう?
「おにいちゃん、おなかすいたよー」
「待ってろよ。確か、こっちの棚に……」
弟に食べさせるものを探しながら、ふと良くない考えが兆した。あの客を殺して金を奪おうか。ここに来る者は皆、それなりの金品を所持している。
いや、だめだ。うまくいくはずがない。向こうは二人だし、仮に一人だとしても、子供の僕が大人を殺すなんて無理だ。
それに、ここに来た連中はいやな奴ばかりだったけれど、あの二人はいい人たちかもしれない。何より、母さんがいなくなって、この店が僕のものになって、初めての客だ。何も売る物がないとはいえ、大切な客だった。
話し声と足音が止まった。店のドアが開く。
「いらっしゃいませ」
僕は精一杯の笑顔で彼らを迎えた。

SHORT STORY

「魔女ノ夜宴」

名取 佐和子(著)
原案:cavia/横尾 太郎

彼女の噂は、旅の終わりに立ち寄った崖の村で聞きました。

白い霧のせいで光から隔てられたその村は、常にマモノの脅威にさらされているらしく、タンク型の家々が臆病な蟲の卵のように崖にへばりついて建っていました。

他の村々でやってきたように、私が前途ある若者達を集めて平等を説き、最後にマモノの恐怖と毎日向き合っている彼らをねぎらった時のことでした。1人の青年が唇をゆがめて立ち上がったのです。

「わかってないね。俺達が本当に憎んでいるのはマモノじゃない。この村にはもっとおぞましいバケモノ……マモノ憑きが出るんだよ」

仲間からディモと呼ばれていたその青年の言葉に、若者達はため息とも身震いともつかぬ沈黙を落としました。私が戸惑っていると、ディモは皮肉な笑いをさらに濃くして詰め寄ったのです。

「アンタはヤツのことも「平等」に扱えるのか? あ? ご立派な人格者さんよ」

高い見識と恵まれた容姿をあわせ持った女性を、色眼鏡で見る者がいることには慣れています。私の説く平等な世界が、底辺の暮らしを営む学のない者達にとって少々敷居の高い、難解な思想であることもよくわかっています。

無知な者が無知ゆえの反感をむきだしにして私を罵倒したり、嘲笑したりすることが、今までの旅の中でも何度かありました。そんな時、私の顔にはいつもほほえみが浮かびます。憎しみも恐れもありません。私はただ哀れな者を赦しつづけます。むろんディモのことも。

「身体にマモノを棲まわせることは、死を覗き見るに等しい責め苦だと聞いています。私は実際にマモノ憑きと呼ばれる人に会ったことはありませんが、そのつらさを想うだけで涙が浮かびます。『おぞましい』などという悲しい言葉がどうして出てくるのか、理解に苦しみますね」

そう言いきった私を、村の若者達の虚ろな視線が包みました。

『マモノ憑き』という言葉にこの村を蝕む差別意識の根源を見出した私は、家々をまわって積極的に彼女の情報を集めました。村人達の中には禁忌に触れたように口をつぐむ者もいましたが、一方で口さがなく誹る者も多かったです。

彼女がマモノ憑きとなった時期は、唯一の肉親である祖母を亡くしたあたりだという話でした。悲しみと寂しさのあまり気がふれて、マモノと交わりを持った。左半身が人間とは思えぬ形状になっている。マモノ、人間、見境なしに殺して死体の肉を食らう。誰も殺さない日は男を漁る……虚実がないまぜとなった噂に、私はますます彼女への興味と同情を深めました。彼女を偏見の目から救いたい、ただその一心でした。

「彼女と一度話してみたい」と言うと、村人はみんな胡散臭い物売りを見る目で私を見ました。私はめげず、いくばくかのお金を報酬としてディモに手渡し、彼女の元へ連れていってほしいと頼みました。

「金払って、マモノ憑き見物か。人格者ってのは、ずいぶんとヒマで物好きな人種だよ」

そんなディモの皮肉も気にならないほど、私は高揚していました。ようやく哀れで悲しい存在を助けてやれる、と有頂天でした。

タンクの並ぶ絶壁が霧に包まれて見えなくなった頃、すこしひらけた場所に出ました。先の方に、本来なら崖にくっついているはずのタンクが地面に横倒しになっているのが見えます。外壁のところどころが赤く錆びつき、ひび割れ、大きな穴まで開いていました。

「あれがヤツの家だ」というディモの言葉がすぐには信じられないほど、あまりに無防備なあばらやでした。

私は思わずあばらやに走り寄り、中を覗いて声を掛けましたが、返答はありません。家は無人でした。粗末な家の中で、かわいい花飾りと色鮮やかに描かれた似顔絵らしきものが浮き上がるように目立っていました。私は心強くなってディモに振り向き、言ったものです。

「ごらんなさい。彼女もまた美を愛でる心を持った者です。私達と変わらぬ人間ですよ」

その時、霧の中で複数の足音が響き、辺りの空気が一瞬にして重くなりました。えずいてしまうほどの悪臭に、ディモの顔色が変わります。

「まずいぞ。マモノが……」

すべてを言い終わらぬうちに風が鳴り、私の目の前でディモの肩から血が噴き出しました。大きく放物線を描いて降ってくるディモの血で、私はたちまちずぶ濡れです。

茂みの向こうから黄金色の包帯を全身に巻き付けたようなマモノが姿を現した時、その醜悪な姿に私が悲鳴をあげずに済んだのは、血の雨によってすでに思考が停止していたせいでしょう。マモノは仲間と共に四方から私を囲み、じりじりと近づいてきます。マモノ達が一歩踏み出すごとに地面はねちょりと嫌な音をたて、霧は黄色く濁り、腐った臓物のような悪臭が私の鼻と口をふさぎました。

マモノに喰われるのが先か、このまま窒息死するのが先か、薄らぐ意識の中で私がそんなことを考えていると、視界の隅に煌めく光をとらえました。ゴウゴウ唸る風音とブチブチグチョグチョと柔らかい肉が引きちぎられる音も聞こえてきました。

それは本当に一瞬の殺戮でした。私が目をこすっているうちに、マモノ達はミンチにされ、断末魔の叫び声をあげて倒れていったのです。

目をこらすと、惨劇の中心で二本の大きな剣をふるう女性がいました。たわわな胸や尻を露わにした挑発的な軽装で、マモノに正面から斬り込んでいっては、耳まで裂けるかと思うほど口を開いて笑い、凛とした声を響かせます。

「生き恥さらしてんじゃねーぞ、このクソ野郎共! おまえらの※☆○△×、△×○※△にしてやろうか!?」

なんということでしょう。口にするのも忌まわしいほどの汚い言葉を、彼女は愉快そうに言い放ちました。ぎらつく瞳は赤く燃え、マモノの血と体液で汚れた肌がぬらぬらと妖しく光っています。

彼女が……哀れで悲しいマモノ憑き?

私はしばし自分の命の危険も忘れて、想像とは著しく違っていた彼女の姿に見入りました。

マモノ達が塵と化すほど斬り刻まれて息絶え、霧の色も元の白さに戻った頃、私の耳にようやくディモのうめき声が届きました。

「だいじょうぶですか」と駆け寄る私に、ディモは「見ただろ?」とあえぎます。

「アイツはおぞましいバケモノだよ。マモノのくせにマモノを殺して、しかも楽しんでやがる。仲間を殺して興奮してやがる。そのうち人間だって殺しかねないぞ。とっとと逃げた方がいいぜ、人格者さんよ」

言いながら、ディモは傷を負った身体を起こして実際に逃げようとしていました。

「待って。先ほどあなたは彼女に命を救われたのではありませんか? 彼女はあなたを守るためにマモノを斬りました。差別は止めましょう。彼女は善き人間である、と知ってください」

すると、ディモは不思議そうに私を見ました。その目の中に今まで宿っていた皮肉や反感はなく、代わりにまったくの無がありました。深い無です。やがてディモの目はゆっくり細められ、くさびを打つように乾いた声が落ちました。

「アイツは人間じゃない。わかるか、先生サマ? これは差別じゃなくて、区別なんだよ」

そして、ディモはよろめく足取りで去っていきました。深い傷を負ったにもかかわらず、恐ろしいほどの早足で逃げていきました。

1人になった私は意を決して彼女に近づきます。私とディモのやりとりは聞こえていたはずですが、彼女は何も言ってきません。

「お怪我はありませんか?」という私の問いにも答えず、目も合わせようとしませんでした。

彼女の内腿に流れる血の筋を見つけ、私は自分のスカーフを裂きました。包帯にしようと思ったのです。ディモの血に染まり、清潔とは言い難かったのですが、何もないよりマシです。

「包帯を巻かせてくださいね」

いちおう断りを入れると、彼女は特に拒みもせず立ち尽くしていました。そのことに気を良くして、私は彼女の太腿にいそいそと包帯を巻きました。私の手が内腿に触れるたび、彼女がビクリと身をかたくするのがわかります。そんな様は人間らしいというより生娘らしく、私は微笑まずにはおれませんでした。

「いろいろお話ししませんか? 私はあなたの味方になれると思うの」

私はそう切り出し、彼女の後についてあばらやにあがりこみました。我ながら図々しかったですが、人と関係を築くことに慣れていない彼女には、多少図々しく馴れ馴れしいくらいがよいだろうと判断した上での行動でした。

雨漏りで腐った床におそるおそる腰をおろし、私は人類が皆平等であることの大切さを、旅先の村々で語ってきたように、彼女に語りました。虐げられる側の彼女の前だからこそ、その弁舌はより熱を帯びたように思います。

夜がふけるのも気づかず語り尽くし、ようやく話を結んだ私が顔を上げると、彼女はもう背を向けて眠っていました。マモノに襲撃されたらひとたまりもないようなあばらやで熟睡していたのです。なんて豪胆な女性でしょうか。

太腿の出血はもう止まったのだろうか? 気になりながら、私のまぶたも重くなりました。

どのくらい眠ったのか、肌を刺すような冷たい空気に身震いして目が覚めました。外はまだ静かで暗く、夜は明けていないようです。傍らを見ると、寝ていたはずの彼女の姿がありません。床に目をこらすと、血の跡が点々と外につづいていました。

私はあわてて飛び出します。白い霧に視界をさえぎられながらも進んでいくと、すこし先の草むらで人の気配がしました。呼びかけようとして、私は彼女にまだ名前を聞いていないことに気づきました。

沈黙と霧に包まれた夜を、とつぜん激しく苦しげな息づかいが切り裂きます。間違いありません。彼女の声でした。

「くっ……ハァ……ッハアッ、ハア、ハア、ハアハアハアアアアッ」

傷口が開いてしまったのだろうか? 1人で痛みと苦しみに耐えているのだろうか? 私は矢も盾もたまらず飛び出しました。

SECRET

恐れ畏れよ、魔に憑かれし形骸
崇え称えよ、交錯する陰陽の業

「だいじょうぶですか？　今、包帯を……」

霧が晴れ、彼女の全身が露わとなったとたん、自分の声がか細く途切れるのがわかります。

彼女はマモノ憑きでした

左半身が信じられないほどに黒く膨張し、奇妙な瘤が躍動を繰り返しています。まるで、そこだけ別の生き物のようでした。

彼女が私を見ているのがわかったので、私は必死で平気なふりをしました。「人類皆兄弟」と呪文のように唱えながら、微笑んでみせました。

彼女がうつむいたのにつられ、私の視線も下へと降ります。そして、彼女がマモノの左手で握ったモノへと目が吸い寄せられました。そのモノが何であるかわかった瞬間、全身が総毛立ったものです。

彼女が握っていたモノ……それは膨張し、硬くなった、彼女自身の男性器でした。黒ずんだ陰茎に何本もの血管が浮き上がり、波打つ様までくっきりと目に飛び込んできました。

彼女の身体は、マモノ憑きであると同時に半陰陽でもあったのです。

「マモノを斬りまくった夜は……抑えがきかなくなる」

霧の中で私と向き合った彼女は、初めて言葉を発しました。その目は細められ、薄い唇が裂けるように開かれます。そして、私を射竦めたまま、彼女は激しく左手を動かし始めました。息づかいが激しくなり、天を仰いだ目がとろりと焦点を失います。

「やめて!」

私は最後の瞬間から目を背け、後ずさりました。

「寄らないで。この……おぞましいバケモノ!」

転がるように逃げる私の背中を、彼女の狂ったような叫び声が追ってきます。泣き声にも笑い声にも聞こえる高い声でした。

怖い。怖い。怖い。気持ち悪い。おぞましい。憎い。憎い。憎い。気持ち悪い。おぞましい。理解出来ないしたくない。気持ち悪い。怖い

心の奥から、今まで自分には「ない」ものとしてきた醜い感情がほとばしります。気づくと、私は泣いていました。喉が枯れるほど泣き、そして、胃の中にあるものをすべて吐きました。

以上が、彼女について私が語れるすべてです。

彼女と過ごした一夜を境に私の心はネジが飛んでしまったようで、膿んで腐った感情を今も垂れ流しつづけています。

私をこんなふうにしたアイツが憎い。憎い。怖い。気持ち悪い。憎い。怖い。怖い

ああ、誤解しないでください。これは差別ではありません。区別です。アイツは人間ではない。想像するもおぞましい身体を持つバケモノだもの。私達の仲間ではありません

バケモノを遠ざけ、その死を願うのは、人間として当然の権利ですよね。違いますか？　ねえ、違いますか？

違いますか？　違いませんよね？　私はひどくないですよね？　私は醜くないですよね？　私は人格者です違いますか？　違いますか？　違いませんよね？

SHORT STORY

「人魚姫」

菊地 はな(著)
原案:cavia/横尾 太郎

1

朝霧が立ちこめる海岸。

郵便配達員がとぼとぼと歩いている。吐く息が白い。途中で立ち止まり大きな郵便バッグを「よいしょ」と背負い直す。

「やれやれ。これじゃあ脚の怪我がまた悪化しちまうな……ん?」

ふと目を上げた先に大きな黒い影が映った。最初は山の影かと思ったが、よく目をこらすと波打ち際に何か巨大なものが横たわっているようだ。

黒い影を見た瞬間、一瞬それがマモノかと身構える。配達員がそう反応するのも無理はなかった。ここ最近、街の人が次々と姿を消しており、それがマモノの仕業だという噂が街に流れていたからだ。

配達員は目をこらす。黒い影は動いてはいない。それにこんな巨大なマモノは、居ない。

近づいてみるとそれは巨大な船だった。

マストは折れ、船体にも激しい傷みが見て取れる。嵐で難破したのだろうか。何門もの砲台は、その船が軍艦である証だった。

「こんな大きな船が座礁するなんて……」

黒く大きな影がギイギイと不気味な音を立てている。マモノではなかったがこれはこれで怖い。その時、壊れた船体の奥の方に何か動くモノが見えたような気がした。とっさに配達員は身構える。今度こそマモノか!?

郵便配達員は仲間に教えて貰った方法でゆっくりと後ろに後ずさる。走ってはいけない。背中を見せてはいけない。目をそらしてはいけない……それが本当に効果があるのかは甚だ疑問だったが、とにかくマモノに出会った時はそうしろと教わっていた。右足が痛むからそもそも走ろうと思っても無理なのだが。

そろりそろりと砂浜を3歩ほど後退した時、妙な音が聞こえてきた。それはまるで……人間の咳のような音だった。

配達員は立ち止まる。再び音が聞こえ、それが咳である事がハッキリと認識出来る。しかも子供だ。

決心を固めるまで15秒。歩き始めるまで60秒。それだけの時間をかけてようやく決心した。子供だったら放っておけない。

難破船はよほど酷い嵐に巻き込まれたのかあちこちが割れて内部を見せていた。左舷には特に大きな穴が開いていて、中に砂が入り込んでいる。これなら歩いてでも入れそうだ。おそるおそる中に足を踏み入れる。

船内は暗かったが、各所にある亀裂や窓から入る光でなんとか歩ける程度の明るさにはなっていた。まだ海水が天井から滴っている。滑る床を慎重に進む。通路には海の臭いが充満していた。

また咳の音。

音のする方へと進んでいく。廊下を通り、扉を開け、散らかった部屋を横目に見ながら声の主を捜す。ずいぶんと奥に進んだ突き当たりの部屋。そこから咳の音が聞こえる。

配達員はそうっと覗き込んだ。

咳の音。

配達員が見たモノは、今にも折れそうな華奢な手足。申し訳程度に来ているボロ布。震えながら配達員を見上げる2つの黒い眼差し。

そこに居たのは、幼い女の子だった。

2

「まったく。ロクな情報が手に入らぬではないか」

テーブルの上でシロが愚痴をこぼす。ニーアは聞いているのか聞いていないのかわからない風で、魚料理を口に運んでいる。シロは必要があっても無くても好き勝手に喋るタイプだが、食事中は特にやる事も無いせいか普段よりも饒舌になる事が多い。ニーアも慣れたもので食事をしながら適当にいなす癖を身につけていた。

「聞いておるのか?」

「ああ」

「いつまでここにいるのだ?」

「さあ」

「どうやってマモノを見つけるのだ?」

「これから考えるよ」

海岸の街で人が次々と消えているという情報を入手してから丸3日。マモノが街に侵入しているとアタリを付けて聞き込み調査をしているが、一向にまともな手がかりを得られていない。挙げ句の果てには「人魚に襲われた」という寝ぼけた話まで出てくる有様だった。これだけだったらさっさと見切りをつけるところだったが、街の人が何人も行方不明になっているのは事実なのでこの事件を放り出す訳にもいかなかった。

シロの愚痴に適当に返事をしながら、バーのマスターに追加で麺料理を2つ注文する。

「まだ食うつもりなのか?」

これは外で待ってるカイネ達の分だ、と告げるとようやくシロは大人しくなる。

海が近いせいかここの酒場の食事は旨かった。散々ヨナの料理で訓練された為か、普段は食えさえすれば何でもいいとニーアは思っているのだが、ここに来た時だけは食事を楽しみにしていた。

ただ、旨いモノを食うとヨナの事を思い出す。この料理をヨナに食べさせてやりたい。ヨナを笑顔にしてやりたい。ニーアの表情に陰が落ちる。

シロは再び愚痴をニーアに投げつける。そうすることがまるで自らに課した義務であるかのように、ニーアに向かって喋り続けていた。

3

難破船の通路。一番奥の扉。

「居るかい?」

配達員が扉を開けると、塩気を含み湿った空気がゆっくりと動いてゆく。

部屋には壊れかけのテーブルが1つ。その下から少女がそっと現れる。

配達員は手提げに入れていたパンを取り出し、すこしだけ止まる。これを渡してしまうと今日は何も食べる事が出来なくなる。だが、これを渡さなければ少女は何も食べる事が出来なくなる。

考えるまでもない。パンをテーブルに置くと「食べていい」という仕草をしてみせる。どんな理由だか判らないが少女は言葉を話すことが出来なかった。何を話しかけても首をかしげるばかりの少女に身振り手振りで意思疎通を行う事が出来たのは出会ってから2日目の昼だった。

少女はしばらくパンと配達員を交互に見ていたが、突然ガツガツと食べ始める。あっという間に全てのパンを食べきってしまった少女は、再び配達員を見上げる。

「すまないな。街でも食料不足が深刻で、思うように持ってこられないんだ」

苦笑いをしながら配達員は頭をかく。少女はじっと配達員を見て、うなずきもしない。

配達員がいくら教えても、少女は言葉を発する事が出来なかった。どうやってこれまで暮らしていたんだろうか。

少女がクンクンと鼻を上向かせ何かの匂いをかいでいた。郵便配達員のポケットに視線が向かう。ポケットからボロボロのパンの屑を取り出して少女に見せる。

「これは、古いパン屑だよ。カモメにやろうと思っていたんだ……」

少女がそのパンにかぶりつく。慌てて食べたせいでむせてしまうが、むせながらも食べる事を止めようとしない。配達員は笑いながら、背中をさする。

「誰も取らないから。ゆっくりお食……べ……痛っ!」

気づくと、少女はパン屑と一緒に郵便配達員の指まで食いちぎろうとしていた。ポタポタ垂れる血。郵便配達員と少女の視線が宙でかち合う。

「……ハハハ……慌て者だな、おまえは」

無理に笑顔を作る配達員。少女は滴る血をジッと見たまま無表情でいる。

この子はどこか変わっているな……。指の血を拭く事も忘れて、配達員は不思議な少女の目を見つめていた。

翌日。

部屋を訪れると少女は机の上に座っていた。

配達員はポケットから白いリボンを取り出して見せる。少女が反応して手を出してくる。多少は慣れてくれたらしい。

「リボンだ。女の子が髪に結ぶものだよ。どれ、結んでやろう」

郵便配達員は少女の髪に触れると、少女は一瞬身

徒花を焼く極彩色の鮮光、
窮みの叫び、神に届いたか。

構えるが、やがて力を抜く。
「どうした？　髪が濡れてるぞ？　外に出たのか？」
　少女。答えない。
「……仕方ないな。ほら」
　配達員は自分のハンカチで少女の髪を拭いてやる。その間、少女は無心に白いリボンをいじっている。
　ふと、少女の髪に細い光が当たっている事に気付く。部屋のほんの少しの隙間から見えたのは、黄金色に輝く夕日だった。配達員は目を細める。
「この時間帯の太陽が一番好きだな……どこか、優しい感じがする」
　ふあっと空気が動いた気がした。振り返ると少女は居ない。どこだろう、とテーブルの下を見るとそこで膝を抱えて震える少女が居た。
「ああ、どうしたんだ？　何を怖がっているんだい？」
　少女は差し込む黄金の光を指さす。
「……そうか。暗い場所に長い時間居たから目が弱ってるのかもしれないな」
　とはいえ、いつまでもそんな暮らしをしていい訳はない。いつか、この子と外に出よう。そうすればもっと健康的な暮らしをさせてやれるな……。夕暮れ時の柔らかい太陽がゆっくりと動いていた。

4

「そう言われれば、難破船が来たのと同じくらいの時期かなあ」
　大きな身体を揺らしながら素材屋の女主人が言う。数週間前に入り江に漂着した難破船は古い造りだったが大きな船だった。何か嵐に巻き込まれたらしいのだが、生存者は一人もいなかった。いや、正確に言えば街の人が発見した時には誰も乗っていなかったのだ。
「最近、配達員さんをあの辺で見かけるから何か聞いてみるといいよ」
　お礼の代わりに素材の天然ゴムを買って店を後にする。シロがフワフワと浮きながらニーアに話しかける。
「配達員か。あの老婆を思い出すな。今にして思えば……」
　シロがそう口にし始めた時、ニーアが何かに気付く。
「カイネ!」
　路地の裏からカイネがこちらに手招きをしている。彼女は人の居る街にはまず入らない。マモノ憑きである事を気にしているからだ。差別は人を傷つける。差別される側も、する側も。
だからカイネが街中に居るのは2つの可能性しかない。とてつもなく良い事が起きたか、あるいはその逆か。
　妙な違和感を感じながらカイネの所に向かう。その違和感がより一層強くなったのは、カイネの口から「難破船のある入り江なんだが」と切り出した時だった。
　空には雲が出始めている。嵐になりそうな空気だった。

5

　風が吹いている。
　巨大な難破船がギーシギーシと不安な音を鳴らしていた。いつもの部屋に少女と配達員が居た。少女が配達員の服をぎゅっとつかんでいる。
「はは……おまえにも怖いものはあるんだな」
　配達員は食料を取り出す。が、少女は首を振る。
「どうした？　腹は空いてないのか？」
　コクリとうなずく少女。
　遠くから海鳴りの低い音が聞こえる。少女は震えている。
「よし」
　郵便配達員はいきなり立ち上がり、足踏みしながら歌を歌い出した。調子はずれだったが、素朴な歌だった。少女がぎょっと身構える。
「はは……ごめんごめん。これは、歌というものだ」
「腹の底から声を出すから、元気になれるぞ」
「歌はつらい人生をやり過ごす知恵さ。
「だから、私は好きなんだ。下手だけどな……」
　郵便配達員の歌がつづく。
　やがて、真似をして歌おうとする少女。それはとても歌には聞こえない。歌というか声にすら聞こえない。かすれた紙袋を潰したような酷い音だった。だが、郵便配達員は手を叩いて大喜びする。
「上手い！　上手い！」
　郵便配達員が喜んでいるのを知った少女、はにかみながらも下手な歌を歌い続ける。
　難破船の中で、少女の歌が響き渡っていった。
　船内に灯りが一瞬差し込む。少女の歌が止まる。
「だいじょうぶ。あれは雷じゃないよ。灯台の灯りさ」
「……昔、あそこに私の知り合いが住んでいた。もう亡くなったがね」
「手紙を集配しに、よく通ったものだ」
「正直、疲れる仕事だったが……今はただただ懐かしい」
　少女は配達員の話を理解していない。配達員はそんな少女の頭を撫でる。
「私はずっと孤独を愛してきた」
「誰かが誰かを想って書く手紙を毎日届けるだけで、お腹いっぱいだったんだ」
「けど、最近思うんだよ。私もまた、誰かを想って手紙を書くような人間になりたいと」
「……ウチに来ないか？　娘が出来るのも、悪くない」
　郵便配達員に手を引っ張られるが、少女はふりほどく。首を振り、船の床を指差す。
　少女は再びかすれた声で歌い始める。
「ココがいい、か。残念だが仕方な……」
　配達員は少女の指差した床を見る。何かおかしい。暗くてよく見えないが、何か水っぽいものが流れているようだ。
　そっと触る。何か滑る感触がある。灯台の光が部屋に差し込む。光に照らされた指先は、触れた血で真っ赤に染まっていた。
　配達員は少女を見る。
　楽しそうに壊れた歌だけが部屋に響いていた。

6

　丘の上から見下ろしても難破船の全貌を捉える事は難しかった。そのくらい大きい。
　黒い船体は斜めになった状態で座礁しており、船体の横腹には大きな穴が開いている。マストなどの突起物のほとんどは折れているようだ。それほどの嵐だったのだろう。
「あれが、その船か？」
　ニーアがカイネに問いかける。ここに来たのはカイネの「難破船にマモノが居るかもしれない」という言葉があったからだった。マモノ憑きのカイネにはマモノが近くに居るかどうかが判る能力があった。実際にはマモノの言葉も判っていたが、その事実をニーア達には伝えていない。カイネは答える。
「ああ……だが、やはりハッキリとはしないな」
　カイネの左半身の感覚はあの難破船に「何か」が居る事を告げていた。しかし、それは普段マモノから受けている感覚とは全く違う何かだった。こんな風に感じた事は今まで一度もない。カイネの困惑を見透かしたか、シロが茶化す。
「下着女の唯一といっていい特技がその有様か」
「シロさんっ!」
　エミールがシロを叱る。
　普段のカイネならクズ紙だのクソ紙だのと言い返すところだが、その口からは何も出てこなかった。その空気を全員が読み取る。何かマズイ事態になってきている。
　ニーアが剣を抜く。
「行ってみるしかないか」

7

　薄暗い部屋。
　血まみれの床。
　あの人は今は居ない。だからだいじょうぶ。
　少女が部屋の片隅で震えていた。その腕の先は、巨大な爪を持った黒い手が生えている。

　　どうして……こんな風になってるの？
　　あの人が……帰っちゃったのは、
　　この黒い体のせい？
　　あの人と、普通におしゃべりしたい……
　　あの人に、嫌われたくない
　　……怖がられたくない

　配達員の男の事を想いながら、マモノ化しようとする自分を必死で抑えようとしている。もっと……力をつけないと。こんなところをあの人に見られたら……

　　人の形を維持するチカラを。
　　日の光を受け止めるチカラを。
　　美しい声を出せるチカラを。

　真っ白な水が目から流れ出す。
　強靭な意志のチカラで少女は黒い腕を人間のそれへと戻していく。

　　もっと人間を食べれば……

　　震えながら唇を動かす。

　　『そうすればきっと人間になれる』

　その声は人間には聞き取れない、鉄錆のようなマモノの音だった。

8

　喉が嫌な感じに渇いている。剣を握る手には汗すらかいていない。船の奥に進めば進むほど、悪寒がひどくなる。
「大丈夫か？」
　真っ白なカイネの顔を見て心配したニーアが声をかける。口の端を上げて答える。大丈夫ではないが、それを伝えても問題は解決しない。問題はこの先に居るのだ。
『キヒヒヒヒ……何か嫌なモノに近づいているなあ……カイネ？』
　嫌な音をテュランが立てる。こいつはいつもそうだ。私達を助ける気など毛頭無い。誰かが苦しんでいる姿

SHORT STORY
「人魚姫」

を見られればそれでいい。

だが、そんなテュランも何か違和感を感じているらしい。普段の勢いは無いように聞こえる。

カイネはマモノの半身に意識を集中する。

悪寒の正体は徐々にわかってきていた。音もしくは音にならないような振動だ。それが自分のマモノ部分と共鳴している。その共鳴が引き起こす感情は、カイネ以外の人間には理解出来ないだろう。具体的な言葉として形作るとしたらそれは「恐怖」だった。カイネの顔が歪む。この私が？　怖い？

それを受け入れる事が出来ないまま、ニーア達と一緒に船の奥へと戻っていく。

船の最深部。暗がりの中でニーアは立ち止まった。

「この先の部屋が最後だな」

カイネは声を出そうとする。

やめろ。

その声は音になる前に渇ききった喉を抜けていってしまう。

部屋は小さな作りだった。テーブルと椅子が一つづつ。窓らしきものは無い。おそらく艦長の部屋だろう。海図や本棚が整然と並んでいる。そして、テーブルの横には小さな女の子が立っていた。

黒い髪。白い肌。汚れた服。赤い目。

突然、カイネは全てを理解した。

この悪寒の正体が一体何か。

『ヒヒッ……このマモノは……ヤバイシロモノだな……』

テュランすら怯えた声を上げている。

そうだ。こいつはマモノだ。だが普通のマモノとは全く違う。

圧倒的に「濃い」のだ。通常のマモノの何百倍もの「濃さ」でそこに存在している。

単一のマモノは通常、せいぜい人間の数倍の大きさまでだ。それ以上の大きさには多くのマモノの「合体」が必要になってくる。合体する事でマモノは強くなるが、その分図体が大きくなっていくのだ。

ニーアの村を襲ったマモノや、おばあちゃんの仇のクソ野郎もその類だった。複数のマモノの意識が溶け合い膨張した合体マモノはその大きさに比例して強い。それが闘いの中からカイネが学んだ知識だった。

だが目の前の少女は違う。クソ野郎の何倍も強い。それは悲鳴を上げているカイネの悪寒が教えてくれる。

にもかかわらずこの小ささ……その姿が示す意味をカイネは知る。膨張しようとする身体を、同じだけの力で逆方向に押さえつけているのだ。

つまり、今カイネが感じている「強さ」はこいつの実力のほんの一部だという事だ。

感じていた振動は、今にも弾けそうなその力のせめぎ合いが発する振動音だった。そこから漏れ出すマモノのエネルギーだけでこれだけの強度なのだ。この力が解放された時の事を考えるとゾッとした。震えたテュランの声がする。

『この圧迫感ですら、奴の吐息程度でしかないんだ……はははははっ……盛り上がって来たじゃないか……ええ？』

マモノについて学んだ事はもう1つ。合体したマモノはその合体数に比例して知性が失われていくのだ。崖の村のマモノ達が融合した姿が巨大な魔力を放出するだけの塊になってしまった時に見られたように、合体するマモノの数が増えれば増えるほど頭が悪くなる。だから大きければ強いというものではなく、なるべく少ない個体数で融合している方が強い。

最悪な事に、この小さなマモノの意識はたった1匹の合体していないマモノである事を示していた。つまりこいつは、合体するまでもなくここまで非常識な強さを持っている個体という事になる。

危険を通り越えて空気が冷たく感じる。

少女はまばたき一つしない。

ニーアもエミールも動かなかった。

どうすれば良いのかわからなかった。ほんの僅かな振動で爆発する爆薬の近くに立っているような。

「あれ？　皆さんどうしたんですか？」

突然、入り口から声がする。

そこに立っていたのは郵便配達の男だった。

やだなあ来るなら来るって言ってくださいよ僕も相談したい事があったのに、などと軽い調子で言いながら荷物を床に下ろす。カイネの近くに来ると、

「あのすいません大変申し訳ないんですが、女性の……あの月のモノというかああいうものについてちょっと教えて欲しいんですけど……」

と全く意味不明の事を喋り始める。

カイネは乾いた唇を動かす。伝えなければ。

音が出ない。だが、目配せでニーアとエミールに向かい

（こ　い　つ　は　マ　モ　ノ　だ）

と小さく口を動かす。

少女がピクリと動く。カイネを見ている。ギリギリと嫌な振動音が聞こえる。

配達員が荷物を覗き込もうと後ろに振り向いた瞬間、

少女が黒い爆発に変わった。

何本もの黒い槍が少女の身体から突き出る。

同時に、少女の直近に居たニーアがガード体勢に入る。天井、床、あらゆる場所に槍が突き刺さる。カイネとエミールは配達員を掴んで出口に向かって突進。その後ろから吹き飛ばされたニーアがカイネ達の方向に向かって逃げろと叫ぶ。カイネの脳にマモノの思考が流れ込んでくる。

どうして、わたしはマモノなの？
ねえ、誰か教えて！
どうして、わたしは人間でないの？
何故そのヒトを奪うの？

油断しているとやられるぞ！　というテュランの声にいつもの遊んでいる空気は無かった。

通路に出ると、左右の壁と床と天井から黒いマモノの槍が恐ろしい勢いで突き出してくる。先ほどの少女が生やしているのだ。ニーア達の逃走を追いかけるように牙を剥く槍。それを叩き斬りながら進行するが、手に負えなくなってくる。カイネも援護に入るため、エミールに配達員を渡す。エミールは気絶している配達員を口にくわえてダッシュ。

「出口だっ」

光の差し込む出口を見てニーアが叫ぶと同時に出口が黒い槍で一気に塞がれる。カイネはエミールを飛び越すと入り口に跳び蹴りをして入り口のマモノの牙を叩き折る。カイネが転げ出るように難破船から飛び出すが、エミールが出る前に再び入り口が閉じられてしまう。後続のニーアが再度突進してくる。

「エミールっ!」

黒い槍をかいくぐりながら、ニーアがエミールをかばうが、その上から何本ものマモノの手が殴りかかる。衝撃でエミールの口から配達員が落ちてしまう。

「ああっ!　配達員さん!」

殴られた勢いでニーアとエミールがマモノに吹き飛ばされる。船の外にたたき出された2人は、二度三度と砂煙を上げながら転がっていった。

カイネが振り返る。

難破船のあらゆるところから真っ黒な槍が飛び出していた。一気に伸び上がったかと思うと、黒い槍は巨大な蛇のようにのたうち回り始める。さらに何十本もの蛇が船から突き出していた。

船の外はすっかり霧も晴れていた。太陽の光でまぶしいほどで、ニーア達は目を細める。普通のマモノなら即死している明るさだ。

しかしそんな事はお構いなしに黒い蛇は日光にその身体を晒していた。表面は直射日光によって焼けただれているが、それを上回る速度で内側から新たな組織が生み出されていた。

「日光を浴びているのに……死なないなんて……」

絶望的に呟くエミール。

やがて、暴れる大蛇の中央に大きな卵のような形が現れ始める。大蛇に囲まれるように育つその卵は、次第に大きくなっていった。表面に亀裂が入り始める。果物の皮がめくれるように表面が展開されていき、皮の部分によって大きな2枚の翼を形作られる。そして、翼の内側、卵の中央には少女の形をした上半身が生み出されていた。甲板から生えるような形で真っ黒な身体が震えている。ただし、その大きさは上半身だけで優に10mを超える大きさだったが。

上半身からは次々と翼が生えていった。カイネには判っていた。あれは「余っている」のだ。行き場の無くなった膨大な魔力がマモノにとって不必要な翼を何枚もはやしていく。その全幅はおよそ100mにも達しようとしていた。

船の全長の倍ほどもあるそれは、身体から煙を吹き出しながら巨大化し続ける。

太陽の光を受けたその姿は、非現実的な美しさがあった。

少女の掌には配達員が横たわっている。大事そうにそれを抱えると巨大化したマモノは爆発するような咆吼を上げる。巨大な音の衝撃にカイネ達は耳を塞ぐ。振動で景色が二重に見える。やがてその震動が収束していくと、その音は1つの音階を形作っていく。

それは配達員が少女に教えた、あの歌だった。

9

巨大化していく少女の意識は怒りで混沌としていた。

自分がどうなってしまうかわからない恐怖と、配達員を奪おうとするあの人間共への憎悪が心の中から溢れ出る。

ヒトをどれだけ食べても
満足なんか出来なかった!
誰も助けてくれなかった!
このヒトだけが優しくしてくれた!
優しさがどういうものなのか、
教えてくれた!
わたしは、人間に……人間になるんだ!
このヒトと……同じ言葉で喋り
……一緒に暮らすんだ!

きっとあと少しだ。

配達員が傷つかないようにそっと両手で包む。

もう少しで人間の形になれるチカラを手に入れられるんだ。

「ヒヒヒッ……どこで何を吹き込まれたか知らねぇが、俺たちを喰う気マンマンみたいだな！」

テュランが叫ぶ。それが虚勢である事はカイネには十分わかっていた。巨大な音と振動の中で、郵便配達員の意識が戻る。何が起きたかしばらくはわからなかったようだが、少女の巨大な顔を見て恐怖に目が見開かれる。配達員の喉が悲鳴を上げようとしたが、それは音にはならなかった。

怖がらないで。もうすぐ……
もうすぐわたし、人間になるから。

少女は慈悲深い笑顔で、恐怖で身動きの取れない配達員を包み込む。少女の腕に変化が起こる。黒い文様がひろがってゆき、鋭い何本ものトゲが腕に生える。トゲはそのまま武器のような形になり、少女の周囲に浮遊してゆく。背中からは爪の生えた巨大な腕が何本も生えてくる。

「逃げろっ!」

カイネがそう叫ぶと同時に、浮遊していた武器がニーア達を襲う。自らの身体で作った「槍」を巨大な腕で投げ飛ばしているのだ。槍が着弾すると足下の砂が大量に巻き上げられる。ニーアが叫びながら転がる。

「自分の身体を投げつけてくるなんて、聞いた事ないぞッ!」

「ヤツは普通じゃないんだ!」

何せ膨大な魔力が余っているのだ。あの程度の身体を武器に変えたところでヤツにとっては痛くも痒くもないだろう。エミールが魔法障壁でマモノのトゲを防ぎながらカイネに叫ぶ。

「僕が攻撃してみます！」

エミールの杖から何本もの光の細い筋がマモノに向けられる。次の瞬間、轟音と共に魔法球が発射され光の筋を辿るようにマモノに着弾。翼を2枚ほど吹き飛ばす。

しかし、すぐに翼が凄まじい勢いで生えてくる。しかも3枚に増えていた。ニーアが叫ぶ。

「そんな……不死身なのか？」

「私がここで倒すッ!　おまえ達は逃げろ！」

そう言うとカイネは大きく跳躍して、空中から魔法を発射。全ての攻撃は甲板の上に居たマモノの腕によって阻まれてしまう。だがカイネはそれを意に介せず剣に魔力を乗せて再攻撃する。マモノの反撃をかわしつつ、カイネは少女の本体に向けて突撃していく。が、向かった先は少女の胴体や頭ではなく配達員が包まれている手の部分だった。

「大切なモノはこいつだろう！」

カイネの剣が配達員の居る位置に振り下ろされる。それまで表情一つ変えなかった少女の目が開かれる。カイネの剣の切っ先が配達員に届く直前、何本ものマモノの腕がカイネの剣の到着を妨害する。魔力とマモノのエネルギーとで激しい火花の嵐が巻き起こる。

と、突然カイネが剣の力点をズラした。斬撃の向かった先は少女の頭部。

防御を全て配達員に向けていたマモノが新しい腕を生やす前に、カイネの攻撃が命中する。

マモノが顔を背けたおかげで直撃はしなかったものの、カイネの刃は顔を切り裂いていた。

吹き出す黒い血。奇妙な絶叫。配達員は甲板に投げ出される。顔を押さえるマモノが配達員を探そうとした時に、甲板上でニーアとエミールが黒い槍を最大出力で発射しようとしている事に気づく。

「これで終わりだ！」

ニーアの叫びとエミールの咆吼が魔力を発射する。巨大な魔力を凝縮された槍が高速回転しながらマモノを襲う。

マモノは左腕で防御するが、直撃した巨大な槍がその腕から肩にかけてまるごと吹き飛ばす。絶叫する少女。

「まだ死なないのか!?」

マモノの傷口が蠢く。何百匹という蛇を見ているようだ。

ニンゲン……ニンゲン……ニ

少女は空を見上げる。

ニンゲン　ニ　ナルンダ!!!!!

切り裂かれたマモノの傷口から凄まじい量の触手が伸びる。触手は何百本という鋭い剣となり、周囲一帯を切り裂いていった。至近距離に居たカイネは必死の防御にも関わらず触手が左肩と右太ももを貫通。そのまま甲板へと落下してゆく。魔力放出直後の硬直から戻れないニーアにもマモノの剣が襲いかかる。

とっさにエミールがニーアを突き飛ばす。エミールの左腕に黒い影が走った。

「ギャアアアアアアアアアッ!」

ケモノじみた叫びを上げるエミール。左腕が根こそぎ持っていかれていた。ニーアはエミールを助けようとするが、再び襲いかかった剣に吹き飛ばされてしまう。恐ろしい数の黒い剣を振り回しながら、マモノは叫び続ける。

コロス……ミンナ……コロス!

少女だったマモノは、切り裂かれた体を抱えながら叫んでいた。獣のような荒い呼吸でよろめくマモノ。いくら強力とは言えダメージがあるのか、再生がおいついていない。

だがニーア達もダメージが大きく、全員が立てない。マモノはニーアを見るなり黒い手でそれを掴みあげる。

「あぁ……ニーアさん…がっ!」

エミールが震えながら宙を見上げる。

カイネも血溜まりの中で立ち上がるのが精一杯だった。

マモノがそれを口に運ぼうとしたその時

「やめろ!」

それは意識を取り戻した郵便配達員だった。おぼつかない足取りでマモノの前に走り出る。

郵便配達員はその辺に落ちていた脆そうな木切れを武器に、ブルブル震えながらマモノと対峙する。

「この……バケモノめ！」

イッショ　ニ　暮ラスッテ……？

「消え失せろ!　人喰い!!」

ダッテ　アナタガ　ウタ　ヲ歌オウって

「その人を離せ！」

アナタト　生キル　タメニ人ニ……ナロウト

「おまえなんか嫌いだ！」

少女の動きが止まる。

改めて自分の体を見る。体の切断されている部分からは黒い煙が立ち上っていた。このままいけばダメージからは回復出来るだろう。

だが、それこそがマモノである事の証でもあった。この醜い体は一体何ダ。人間になりタカったんじゃないのか？

こんな体にナッて……ワタシ…ハ……

配達員を見る。彼の目は怒りと恐怖に震えている。

「死んでしまえ！」

彼の口から発せられた言葉が突き刺さる。崩れた羽が海に落ちる音が聞こえる。身体が維持出来なくなっていくのがわかった。

生きている意味が何なのか思い出す事が出来なくなってくる。握っていたニーアを取り落とす。

ゆっくりと顔を上げていく。その先には黄金色の夕日が輝いていた。一緒に見ようと約束をしていた、あの夕日が。

アア……コンナニモ……
世界ハ綺麗ナノニ……

後ろからカイネが飛びかかる。少女は抵抗する素振りも見せない。

ひどく生々しい音がした。

斬られた少女の首がゆっくりと落ちていく。

巨大な体が黒い砂になって実体を失っていく。黒い砂も海からの風に吹かれて消えていった。

破壊された難破船。夕日が海に反射して宝石の様に煌めいていた。

10

海岸の街の酒場は、二階が簡単な宿になっている。ベッドは酷い音を立てるが、野宿よりはよほどマシだ。カイネは痛む足をひきずるようにしながら立ち上がる。

あれから3日。街を救ったんだからと配達員が無理を言ってカイネ達3人を宿に泊めてくれたのだ。普段なら断る所だったが、カイネ達のダメージがあまりに大きかったので厚意に甘える事にした。

エミールはまだ寝ているが、破壊された左腕が手首のあたりまで再生されている。どういう仕組みだかわからないが、あと1日もあれば元の姿に戻れるだろう。

比較的軽傷だったニーアはクソ本と一緒に郵便配達員の仕事を手伝いに行っている。そろそろ私達もこの場を去る時だった。

胸の間に挟んだ1枚の紙に気付く。

崩壊したマモノの身体から落ちてきた物だ。手紙らしかった。ミミズがのたうち回っているような酷い文字で何かがびっしり書かれている。配達員の物だろうと思ったが、あのマモノの物は処分して欲しいと言われていた。

「あんなバケモノだったなんて……」

そう言う配達員の足にはうっすらと黒い文字が浮かび上がっていた。

手紙を広げる。

テュランが興味深そうに声をかける。

『何だ、コレ?』

「手紙。アイツが配達員に宛てたものだ」

『かかかかかっ。汚い字!』

「手本を見て、必死になぞったんだろう」

『……何て書いてあるんだ?』

カイネはそれに答えず、手紙を破いてゆく。

窓の外には明るい日差しが降り注いでいた。

そこから見える海は穏やかで、難破船での戦いが遠い昔の出来事のように感じられる。

破られた紙がカイネの手からこぼれる。

その切れ端には、下手くそな文字で「ありがとう」という言葉がいくつも書かれていた。

SHORT STORY

「狭キ門」

名取 佐和子(著)
原案：cavia／横尾 太郎

高い石壁の向こうから老若男女の笑い声が聞こえてくる。

「楽しそうですね」

エミールがそう言って壁を見上げ、きれいに並んだ歯をギシギシいわせた。さっきから同じ感想を言いつづけている。もう5度目だぞ。口には出さず、カイネは思った。

ニーアの村では今夜、ポポルが主催した祭りが催されている。その名目は図書館の蔵書1万冊突破記念とも、開村150年記念とも言われていたが、定かではない。要は、何かにかこつけて一晩陽気に騒ぐための祭りだった。

「ニーアさんも今頃、楽しんでるかなあ?」

エミールの声音には、楽しんでいてほしいと純粋に願う気持ちと、いっしょに楽しめないことへの悔しさが入り交じっていた。

カイネは何も答えない。口を開けば自分もきっとエミールと同じ声音で喋ってしまいそうだったから。カイネは黙って、蟻1匹通さぬほどきっちり閉じられた村の出入り門を見やる。自分とエミールが決してくぐることのない門を。

昨日の深夜、いつものようにカイネとエミールが村の外で野宿していると、唐突に門が開いた。その門を抜けて、彼らのもとへ訪ねてきたのは、村の図書館の館長ポポルだ。

「マモノの脅威に怯えて暮らす日常から、せめて一夜だけでも、村人達を解放してあげたいの」

ぶあつい前髪の下で理知的な瞳を光らせながら、ポポルは明晩の祭りの計画を語った。彼女の頭に浮かぶ「村人」の代表がニーアであることは、明らかだった。だからこそ、この女は自分達に会いに来たのだ、とカイネは思う。ニーアのためならカイネ達が協力すると見越して、やって来た。

「祭りの間は、どうしてもマモノへの警戒がいつもより手薄になると思う。……村への出入りを禁止しているあなた方にこんなお願いをするのは図々しいと百も承知だけど……」

「夜間の見張りはまかせろ。どんなマモノも門の外で食い止めてやる」

カイネはポポルのくだくだしい懇願を最後まで聞かず請け負う。門の外で見張りをしろ、とは暗に、祭りといえども村に入るな、という警告でもあるのだろう。

いけすかない女。

カイネの尖った視線をポポルは穏やかに流し、「お願いします」と頭を下げて去っていった。

一夜明けて村の外にやって来たニーアは最初「今夜、祭りがあるらしいんだ」と顔を曇らせていた。

「俺はとても、そんな気分になれないんだが」

「祭りが始まれば、すぐそんな気分になる」

カイネが間髪入れず言葉を返すと、ニーアは鼻白んだように黙った。

エミールがことさら明るい声をあげる。

「お祭り! いいじゃないですか。たまには息抜きも必要ですよ」

「でも……」

「小僧、エミールの言うとおりだ。はりつめた弦ほど切れやすい。おまえの肩にこもった力を少しでも抜いてやろうというポポルの心遣いがわからぬか!」

最後は白の書に一喝され、ようやくニーアはうなずいた。

「じゃ、カイネとエミールも今夜くらい骨休めしろよ。いっしょに祭りにいこう。俺、ポポルさんに2人が参加出来るよう頼んでみるから」

そんな提案を持ちかけるニーアは無邪気そのものだ。健全な笑みを浮かべた彼の白い歯に、カイネは爪を立て、血の筋をつけたくなった。

「興味ない」

乱暴に吐き捨てるカイネをとりなすように、エミールが前へ出る。

「あ、あのね、ぼくもすぐに眠くなっちゃうから、夜のお祭りは苦手なんです。ニーアさんとシロさんで楽しんできてくださいよ、ね?」

まるい骸骨の表情に変化はなかったが、すこしうわずった早口からエミールの感情の揺れが伝わってきた。しかし、ニーアは気づかない。「わかった」とあっけないほど素直にうなずいただけだった。

「楽しそうですね」

エミールがまた同じ言葉を、今度は欠伸まじりにつぶやく。

「6度目」

「え?」

「何でもない。もう寝ろ。見張りは私がやる」

「でも……」

「寝ろ。ニーアもきっともう寝てる」

何の根拠もないカイネの断言を、エミールはすんなり信じた。「おやすみなさい」と雨風よけのぶあつい帆布をかぶって横になり、すぐに穏やかな寝息をたてはじめる。人間の子どものそれと何ら変わりない寝息だ。

エミールの呼吸に合わせて上下する帆布をしばらく見守った後、カイネはゆっくり伸びをした。2本の剣を振り上げ、その刃先がこぼれていないことをたしかめると、また戻す。この巨大な鉄の塊はカイネにとって言葉よりも饒舌に自分の気持ちを語る道具だ。そっと柄に手を這わせる。愛でるようにやさしく握った。

夜はすでにとっぷりと更けたが、石壁の向こうの喧噪はまだまだ止みそうにない。それどころか先刻より一段と賑やかになってきた。陽気な音楽と張りのある歌声が響いている。歌声は、興に乗ったデボルのものだろう。たくさんの口笛と手拍子が重なり、笑い声があちこちであがった。宴もたけなわというやつだ。祭りとはそこまで人間の心を華やがせ、解放するものなのか? 一度も経験したことのないカイネにとって、それは輝ける未知の世界だった。

人々の歓声と共に、こうばしい匂いが村の外に漏れてくる。肉だ。カイネの腹が鳴った。まるでその音を聞きつけたかのように、門が開く。一瞬身構えたカイネだったが、地面に細く伸びる影を見て、力を抜いた。

ニーアが大きな皿に肉と付け合わせの野菜や果物を山盛りにして立っていた。

「おつかれさま。お腹空かない? 冷めちゃったけど、肉を持ってきたよ。ごちそうだろ?」

ニーアは眠っているエミールを見ると、「すこし遅すぎたかな」と残念そうにつぶやく。

カイネは美味しそうな肉を見ながら、唇を結んだ。時間を忘れるほど、今宵の祭りはきっとニーアにも安らぎと楽しさをもたらしているのだろう。そんな祭りの中、ニーアは自分達を忘れずにいてくれた。楽しさを分かち合おうとしてくれた。

「ありがとう」そんな簡単な言葉が、カイネの口からはどうしても出てこない。何度か口を開けては閉じ、けっきょく最後は乱暴にニーアの手から皿を奪った。皮がパリパリに焼けた肉に手づかみでかぶりつく。皮の下の肉は驚くほど柔らかく、噛むたびたっぷりの肉汁と共に肉がしたたり落ちた。

カイネは言わなきゃいけないこと、言いたいこと、を押し込むようにひたすら肉を咀嚼する。そんなカイネを見て、ニーアが笑った。

「やっぱり。お腹が空いてたんだね」

違う。そうじゃない。カイネのくぐもったつぶやきは、門から顔を覗かせた村の少女の声に掻き消された。

「ニーア、こんなところにいたの? 来て来て! デボルさんたら笑っちゃうの!」

「え? デボルさんがどうしたって?」

在るべき区別、保つべき境
遇される外様の鬱屈と嘆息

一度おろしかけた腰をまた浮かし、ニーアは跳ねるように駆け出す。村の少女といっしょに祭りに戻っていく。「それじゃ、また明日。おやすみ」と手を振る彼を、カイネは黙って見送った。門がふたたび閉じられる。大皿のごちそうが急に色褪せた。

『差別される者よ、オレはあんたに同情するよ』

突然、閃光が閃くように脳裏で声が爆ぜた。カイネは頭を抱えてよろめく。次の瞬間、草むらにマモノの気配を感じて、剣に手をかけた。

『おっと。オレらマモノは即刻斬り捨てか?』

「オレ」だって？　カイネの目が大きく見開かれる。脳裏に響くのは、マモノの声だというのか？　マモノが人間の言葉を？　まさか！

カイネは笑い飛ばそうとした。しかし、己の左半身の放つ熱がそれを許さなかった。左腕はすでに何倍も太くなり、黒い痣が躍動している。

『マモノはマモノに共鳴する』

頭の中で響く声のとおり、どうやら自分の心と体は着実にマモノに侵されていっているようだ。このままいけば、完全なマモノとなる日も遠くないだろう。

ブツンと音がして、目の前が真っ暗になった。見えているはずなのに、見えない。体が色彩を拒絶する。絶望とはこのことか。カイネは唇を噛みしめた。崩れ落ちそうな体を2本の剣で必死に支えるカイネを、マモノが嗤う。

『完全なマモノって……おい、何か誤解してないか？ そもそも、あんたは……』

「うるせえ！　私の心を覗くな！　死にやがれ!!　※☆○×☆野郎が!!」

渾身の力をこめて、草むらに剣を突く。マモノへの殺意だけが、今のカイネに力を与えた。

マモノはおばあちゃんの仇。仇。仇。仇……カイネの目が赤く染まり、髪の毛が逆立つ。血を求め、舌なめずりをする余裕も出てきた。

黒い蜃気楼のようなマモノが草むらから飛び出すと、執拗に追い立て、剣を振るう。腕がもげるかと思うほど強く斬りつけた。その一方では、マモノの声に追われつづけていた。

『やめてくれよ。おい、やめてくれってば』

『嬉しいか？　マモノを殺せば、おばあちゃんが浮かばれる。ニーアが喜ぶ。嬉しいよな』

『でも、どうだい？　オレらマモノを殺したって、あんたへの差別はなくならない。祭りにも参加させてもらえない。世間って、そういうもんだ。オレにはわかる。わかるさ。なぜならオレは』

マモノの言葉はそこで途切れた。カイネの剣が真上からマモノを両断したのだ。影のような外見をしているのに、マモノを斬る感触はいつだって生々しい。しっかりと肉を削ぎ、骨を削っていく感覚がある。

いつもならマモノの頭から足の爪先まで一気に剣を振り下ろすのだが、今夜は途中で剣が止まった。マモノの断末魔の悲鳴が頭の中でこだましていたのだ。吹き出す体液を浴びながら、カイネは顔をゆがめる。

『あんた……違って……いる?』

マモノは急速に消えゆく命の灯の中でまだ話そうとしていた。

『自分でもわかりはじ……めているんじゃ……ないか？ オレらマモノが本当の――だと』

マモノの声はか細く、ともすれば呼吸の荒さに掻き消されたが、それでもカイネには聞こえた。聞こえてしまった。真実が打ち込まれた。

「嘘だ」

そううめきながらも、カイネはマモノの言葉が嘘ではないことを知っていた。心の深い部分ですでに理解していた。

膝をついて崩れ落ちるカイネの前で、マモノが立ち上がる。残骸と呼べる体でもって、どうにかこの場を逃れ、生き延びようとしていた。

その時、パンパンと何かが爆ぜる音がした。カイネは音を追って天を振り仰ぐ。空には大きな花火が浮かんでいた。ポポルは祭りの余興にこんなものまで仕込んでいたようだ。火花はまばゆい尾を引き、カイネの心に色を戻す。

まぶたの裏に、マモノに喰い殺された祖母の無残な死体が蘇った。視界の隅に、健やかに眠るエミールの姿をとらえた。そして心に、ニーアの温い笑顔を感じた。

すべてのマモノに死を！

「黙れ※○☆□×☆○！　私はおまえらを赦さない。絶対に赦すわけにはいかない」

カイネはうめき、立ち上がる。全身に力と熱が戻ってきていた。

『そう……か。残念だ。あんたに……なら、皆に言われ、のけ者にされて……差別されるモノの痛みもわかる……と思ったのに』

「黙れ！　黙れ！　黙れ!!」

カイネは絶叫し、膝を曲げ、逃げるマモノをめがけて高く跳び上がる。宙で2本の剣をかまえると、そのままの勢いで斬り込んだ。

動かなくなったマモノの残骸に、なおも斬りかかる。すこしでも手を止めると頭の中でまた声がしそうで、カイネはやみくもに叫び、斬りつづけた。

どのくらい経ったのだろう。耳元にあたたかい息を感じた。

「やめて。やめてください、カイネさん。もういいです。もうとっくに死んでますから」

気づくと、カイネはエミールに羽交い締めされていた。

「そうか。死んだか」

刃についた体液と細かい肉片を草の葉でぬぐい、ようやくカイネは剣をさやに戻す。よほど強く長く握っていたのだろう。剣筝に出来た豆はつぶれ、手が血みどろだった。

「一体どうしたんですか？　ぼくが寝ている間に何があったんです？」

エミールがカイネの掌にてきぱきと包帯を巻きながら、心配そうに喉を鳴らした。

カイネは首を横に振り、「何も」と答える。

その時、村でまた花火が上がり、カイネとエミールも空を仰ぎ見た。

「綺麗だなあ」

エミールは光の当たった顔を七色に煌めかせて笑う。そして、そっとつぶやいた。

「花火はいいですよね。村の外にいても、いっしょに楽しめるから」

カイネは黙って頑丈な門を見やる。

村の内と外。そんな境界はもはや自分の中で些細なものとなってしまったことに気づく。

知っているか知らないか。その大きな境界線を、自分は今夜越えてしまった。

村人達の騒ぎ声が遠のいていく。ニーアが遠かった。エミールさえもはるか遠くに感じた。

知らないとは、幸せなことだ。

カイネは唇を結ぶ。だからこの真実は、誰にも話すまい。どんなことがあろうと絶対に。

カイネは秘密を招き入れてしまった心の門をかたく閉ざし、鍵をかけ、エミールに向き直る。そして、尋ねた。

「夜明けはまだか？」

SHORT STORY

「八十日間世界一周」

映島 巡（著）
原案：cavia／横尾 太郎

1日目

それにしても、砂漠ってのは動きにくいですね。あ、また埋まっちゃった。よっこらしょっと

飛ばされて落[illegible]。

[illegible]ったんですけど。岩の[illegible]んでも死なない頑丈なおねえさんの体でも、無事[illegible]まなかっただろうし。

でも、砂の上がこんなにも動きにくいなんて。平気で歩いてた仮面の街の人たちって、すごい[illegible]ば、ニーアさんは歩きにくそうにしてましたね。それでも、今のぼくの移動速度よりずっと速かったけど。やっぱり、体をなんとかしなくっちゃいけませんね

うーん。どうしよう。この辺りじゃ、砂しか手に入らないみたいだし。砂って、魔法で生成したら体になるのかなあ？　いや、それ以前に、手もないのに魔法って使えるんでしょうかね？　杖もなくしちゃってるし

困ったなあ

いやいや、あれこれ悩んでるくらいなら、やってみるべきですよね。案ずるより産むが易しです。

魔力を集中させれば、杖なんかなくたって[illegible]魔力を……

えーいっ！

うわわわわわ。すごい砂煙です。さすが砂漠です！

いつでもどこでも砂嵐がお手軽簡単に！　なんて言ってる場合じゃありませんけど！

……ふう。やっとおさまりましたね、砂嵐

どうやら、杖がなくても、手が使えなくても、魔力に関係はないみたいです。よかったよかった。ちゃんと体になってますよ。これで、普通に歩け

え？　あ？　わーっ！　めり込むめり込む！　頭がめり込む！

あ〜あ、崩れちゃいました……　もとが砂じゃ、強度が足りなかったんですね。

でも、魔法が使えることはわかったし。強度のある素材を使えば、実用に耐える体が作れるってことだし。うん。がんばります。今回はお試し[illegible]

まずは砂以外のものがあるところへ[illegible]が土だったら、すいすい転がって[illegible]また埋まった！

9日目

やっと砂漠を脱出できました。ホントはもっと早く別の場所に行きたかったんですけど、毎日毎日同じ色ばかりって、いい加減、うんざりするというか。

まあ、とにかく砂じゃない地面です。岩場です。固いです。でも、今度は固すぎるというか、でこぼこしすぎてて、やっぱり移動が大変……っていうか、痛い痛い痛い！　でこぼこが当たって痛いです！

砂漠と違って、岩場は直立歩行でないと、あっという間にHP削られちゃいますね。早く体を作らないと。幸い、ここには固い石も岩もあるし、頑丈な体が作れるはず。

えいやーっ！

……杖がないと、どうも調子狂うなあ。かけ声、これで良かったんだっけ？　なんか違う気がするけど。魔法はちゃんと使えてるみたいだから、[illegible]

よし[illegible]今度こそ、頑丈な体の完成です。早く、みなさん[illegible]。カイネさんとシロさん、喧嘩して[illegible]

って、あれ？　う、動けない!?　なんで!?

[illegible]

重たすぎました、この体

17日目

[illegible]ました。おか[illegible]気が。済[illegible]も仕方ありませんけど。

やっと普通の地面です。固くもなく柔らかくもない土です。うれしいなあ。きれいな湖もあるし、北平原と違って、[illegible]さんいます。マモノがいなくて棲みやすい[illegible]！　ここなら、いい素材が見つかりそうです。

何がいいだろう？　頭を支える強度があって、重すぎない[illegible]こうだ！

水鳥の羽なんてどうでしょう？　鳥類の羽は、表皮が角質化したもの[illegible]本に書いてありました。柔軟性もあるし、[illegible]固めて魔力でしっかり固めれば、強度もそれなりなんじゃないかな。何より、軽いです！　すばやく移動するなら、やっぱり軽くないと

これだけたくさん水鳥がいるんだ[illegible]って相当な数ですよね。あとは風下で[illegible]、取り放題、トリの羽、トリ放題、トリの……。

ニーアさんに言ったら、おもしろいって笑ってくれるかなあ

それはともかく！　風下で待機です

24日目

[illegible]水鳥の[illegible]

[illegible]ます。水鳥を捕獲して[illegible]なるほどむしるとか、そんな[illegible]はしませんけど。ちょっとずつもらうだけで

[illegible]当たって砕けろです！　行きます！　それっ！

[illegible]ないのに捕獲できるはずないじゃない[illegible]落ちる落ちる落ちる！　湖に落ちる！

……はあ。風邪を引くところでした[illegible]や全部ずぶ濡れ[illegible]ですね。水に落ちても溺れないのはわかりました。つまり、ニーアさんが水に落ちたら助けてあげられるってことで。うれしいなあ。

26日目

結局、集まった水鳥の羽は、ほんのちょっとだけ。これじゃ、作れても指一本分くらい？　だったら、先に服を作ろうかな。身だしなみも大切ですよね。ちょっと鳥臭い服になりそうだけど

え？　え？　なんでオオカミ[illegible]食べられませんよ!?　鳥の仲間じゃありません[illegible]

わーっ！

ああ、びっくりした。体が無事で何よりです。羽は持っていかれちゃいましたけど。そそっかしいオオカミだなあ。羽なんて食べられないのに

[illegible]強風に棲んでるんじゃ？　群れからはぐれたんでし[illegible]　まあ、仮面の街を襲ったオオカミとは別物みたいだし、根は悪いオオカミじゃないですよね、きっと

31日目

[illegible]

[illegible]あんな爪で襲われたら、いくらおねえさんの体でも死んじゃいます！

うわ――――――っ！

……て、あれ？　食べられてな[illegible]れただけ？　わ、また来た！

[illegible]

[illegible]このネコ科肉食獣、じゃれてるつもり？

[illegible]

[illegible]いけど。転がすのはやめてぇ！　ぼく、ボールじゃありませんってば！

うわ――――――っ！

[illegible]

……ふう。どうにか逃げられたみたいです。助かりましたよ。ああ、また頭がぐるぐるする

33日目

[illegible]べきでしたね[illegible]たし、砂漠た[illegible]く抜けられたのに　反省することしきりです

反省といえば、体の材料も一考の余地ありです。手っ取り早くひとつの素材ですませようという発想が間違

飛んで回って、[illegible]、飛んで回って、また[illegible]

[illegible]

✣30日目✣ (?)

[illegible]

✣66日目✣

お岸の街です！　やっとここまで[illegible]

[illegible]なわばりを荒らしたと[illegible]

[illegible]荷物があるから、飛ぶの大変[illegible]

[illegible]

✣80日目✣

[illegible]

[illegible]

[illegible]

あれ？

……

……な、なんだかイヤな予感がします。え？　なんで[illegible]時計から煙!?　ウソ!?　ハイライト、火花散って[illegible]

[illegible]

痛たたた……

[illegible]

そういえば、セバスチャンが言ってたなあ。作るより壊すほうがお上手ですねって。あれ、本気で言ってたんだ……

[illegible]

まずは砂漠を抜けて……それから

ええと……

よっこらしょっと

SHORT STORY

「失ワレタ世界」

横尾 太郎(著)
原案:cavia

✣

滅茶苦茶だ。カイネはそう思った。

何が起こったか判らないが、とにかく「何か」の衝撃波が突っ込んできて突き飛ばされたのだ。

その衝撃波は、投げ飛ばしたスプーンのようにカイネを宙に吹き飛ばす。着地の体勢を取る事も出来ず、ただグチャグチャに転がっていくしか出来ない。

転倒が収まりきる前に刀を地面に突き刺して立ち上がろうとする。ダメだ。引き下がる訳にはいかない。絶対に。

機械の地面に刺した剣を右手に身体を支え、左に持った剣を盾代わりに眼前に。まずは敵を——。

第二波に襲われた。一瞬視界が真っ赤に染まる。周囲に赤い飛沫が渦のように巻き上がる。少し遅れて爆音が続き、瓦礫が舞い上がった。

ここに来て何に襲われているのかようやく理解出来た。高圧の水流に叩き潰され、切り裂かれているのだ。

突き立てた剣にしがみつき、水の刃と轟音が過ぎるのを待つ。遅れてやってきた何かの破片が頭を直撃した。噴き上がる血と切られた傷口が痛みを通り越して冷たく感じられる。

しばらくすると、ようやく轟音が鳴り止んだ。いや、耳がイカれただけか。カイネは薄く嗤う。

目と鼻から血が滲む。吐き出した血は、濁流の中で紅茶のように赤く周囲に広がっていく。

随分と派手にやってくれる。テュランがいたら大喜びをしているところだ。

剣の柄を血だらけの震える指で握り絞ると、鮮血が指の隙間から染み出してきた。

カイネは息を吐きながら敵を見据える。

その眼前に居るのは5体のカイネだった。

✣

2日前。

粗末な天幕の中でカイネは飛び起きた。

荒い息。見開かれた眼。右手は脂汗でぐったりと濡れている。

息が落ち着くまでの随分長い間、そのままの姿勢で居た。

目蓋を閉じる事も出来ず、困惑と喪失感が襲ってくるのを必死に耐えていた。

またあの夢だ。

何の夢だか判らない。どういう意味なのかも判らない。

具体的なイメージはまったく持てないのにただひたすらに苦痛と悲しみだけが襲ってくる夢。本来あるべき何かを失ったような、心の暗い穴をのぞき込むようなその夢。目覚めると涙を流している事も度々あった。

これで何度目だ。やり場の無い怒りがカイネの心に満ちていく。マモノなら倒せばいいだけだ。だが、夢は倒せない。もどかしい感情だけが心の底に溜まっていくだけだ。しかも、最近その夢を見る回数が増えているように感じる。

ふと左手を見る。拳が白くなるほどに剣を握りしめていた。いつマモノに襲われても対応出来るよう、夜具から出していた左手が無意識の内に剣を握りしめていたのだ。カイネは苦笑いをする。この調子では、そのうち起きぬけに人を殺しかねない……。

カイネは頭を振った。考え過ぎだ。夢くらいで。

天幕を出ると外の草原地帯は霧がかかっていた。頬に当たる風は、今日は降りが続く事を告げている。

平原に群れる羊達も身を潜めているのか、1頭も見当たらない。それはそうだ。こんな日に外に出るバカは居ない。マモノに襲われるからだ。自然と唇が歪み、笑みがこぼれる。

ちょうどいい。こんな日はマモノを殺すに限る。大丈夫だ。マモノを殺していれば気が晴れる。マモノの血を浴びている内は何も考えなくても済む。カイネは剣を握ると、出立の準備を整え始めた。

今日は神話の森に行くつもりだった。

1ヵ月ほど前から住人達と連絡が取れないらしい。らしい、というのは海岸の街の近くで村人達の雑話を立ち聞きしたに過ぎないからだ。自分は連中と仲良くお喋りするような性格じゃない。テュランが居なくなった後も非社交的な性格は変わる事はなかった。

——そうだ、テュラン。

あの身体を侵していたマモノが居なくなって3年が経とうとしてた。いつも感じていた身体の痛みは無くなった代わりに、魔法を使う事が出来なくなっていた。

だが、剣の技と異常な筋力はそのまま残された。元々魔法を使うのは得意では無かったのでさして不便には感じない。

だが何故テュランが消えたのか？　それを思い出そうとすると頭の中が霧がかかったように不鮮明になってゆく。思い出そうとすると蜃気楼のように消えてしまう。

何かがあった事は確かだ。こめかみを押さえながらカイネは呻く。思い出せない。思い出せない。思い出せない！

力任せに剣を振る。霧の裂け目が一瞬出来るが、すぐに溶けて消える。

いつものように考える事にした。構わない。こういう細かい事を考える頭には作られていないんだろう。右手で十字を切るように剣を振り、鞘に納める。

神話の森にマモノが居てくれると嬉しい。斬っている間は何も考えずにすむから。

✣

3年前のあの日。ヨナという少女を救ったあの場所。

魔王を葬り、自らのマモノが消え去ったあの日。「本当の人間」が仕組んだ愚かな計画は潰えた。

だが、それで終わりではなかった。王を失ったマモノ達が本来の身体を取り戻そうとして、デタラメに人を襲うことが目立ち始めた。裏切り者の司祭が言っていた「ゲシュタルト計画」が真実なら、この世界は本来あるべき姿から遠ざかりつつあることになる。つまり、本来は1つになるべき「ゲシュタルト」と「レプリカント」が殺し合う世界になってしまったのだ。しかもそれを管理すべき司祭のデボルとポポルは死んでしまった。

いずれにせよこの世界は滅ぶのだろう。祖母の復讐から始まった闘いの果てに魔王を倒し、マモノを倒し、私達レプリカントの未来の可能性も消してしまったわけだ

関係無い。

自分にとって襲いかかるマモノを殺す事だけが生きる意味なのだ。ただ、この剣だけが何をするべきか教えてくれる。

こんな世界がどうなったっていい。最後のその瞬間まで闘い続けるだけだ。真実を人々に伝える事も無く、何かから逃れるように闘いに明け暮れる日々を送っている。

いつかどこかで死ぬ。それまでの繋ぎとして生きているに過ぎない。

✣

森の石門を通ってからキッチリ12歩。それだけ歩いたところでカイネは異変に気づく。

それは、カイネの究極的に大雑把な性格のせいだった。普通の人間であればもっとはるか手前で気づく事が出来たに違いない。

足下にのたうち回る太い木の根のような機械のケーブル。それだけじゃない。本当の植物も螺旋状に絡まる形で機械の間を這い回っていた。それが延々と森の地面に伸びている。目に入るあらゆる物が植物と機械の混じり合った姿だった。

植物の枝らしき部分からはドロリとした緑の油が垂れ落ち、蛇のようにうねる機械の隙間には見たことも無いような不気味な花がビッシリと咲いている。機械と植物のツタが絡まり合って作り上げられた木が何本も地上から空に向かって生えている。どんな生態系なのか、そもそも植物と機械がどういう理屈で共生しているのかも判らなかった。

いずれにせよ、これを森と呼ぶのは無理がある。

カイネは本能的にここが自分達の世界とは相容れないモノである事を感じた。にもかかわらず、辺り一帯には涼やかな樹の香りが漂っている。見た目の汚らしさと香りの落差で何か不安な気持ちをかきたてられた。左手は無意識に頭へ向かい、髪飾りの感触を確かめる。

「神話の森」と呼ばれたその場所は霧のかかった静かな場所だと聞いていた。お喋り好きな村人達の声が響く場所だと聞いていた。今、カイネの目に映るその風景は、似ても似つかぬ光景だ。

家だとおぼしき場所を探したがどこが家なのか道なのかも判らない。どこもかしこも機械と木の混沌とした塊だった。人の気配もまったく感じられない。

森の奥には周囲の大木に比べて、さらに大きな——巨木が見えた。霧でシルエットしか見えない。とりあえずはあそこまで行ってみようと思った。他に目印になるようなモノが何もなかったからだ。

大木を乗り越えパイプを切り裂き、とにかく前に進む事に専念する。

ベタ付く油が不快だ。

植物の芳香が不快だ。

だが、こういう不快な場所は自分には似合っていると心のどこかで思っていた。美しい森や心地好い平原にはどこか自分の居所がないように感じられていたから。

だからと言ってこの森が好きなわけじゃない。面倒な森だ。

道を進むのはひどく苦労させられた。そもそもろくな道もないうえに、油だか植物の汁だかなんだか判らない液体がそこかしこに垂れているのだ。ウンザリさせられる。滑る足下に悪態をつきながら無理矢理に進んでいく。

森の中心部に来ると周辺の風景に変化が出始めた。機械と植物の複合体であることに変わりはなかったが、その構成要素が小さくなってきていた。今までカイネの太ももの太さほどあった機械の筒は今では指ほどの太さになってきている。植物も巨大な葉を備えた大振り

SECRET

THE END IS NIER.
THE END OF NIER.

のものから徐々に小さくなってきているようだ。ケーブルとツタが絡まって麺料理をブチまけたような様相になっていた。滑りやすい事に変わりはなかったが、大きなケーブルや木の根を越える必要がないだけ進みやすくなっていった。疲れ切って、口から言葉を出すことさえも億劫になってきている。

機械と植物のスパゲティの山を20ほど越えていくと、ようやく大木の根元の部分に到着した。

ケーブルと植物のツタは本当にパスタくらいの細さになっており、地面はパスタで編まれたカーペットのようになっている。前方の巨大な木の幹もすっかり機械のカーペットに覆われていた。覆われているのではなく中心までパスタで出来ているのかも知れないが。

辺りを見回す。静かだ。蛍が辺りを飛んでいるがそれ以外に動くものは無い。

もう少し近づいてみるか、と幹に踏み出した時だった。

何かの気配がする。剣に手をかける。

樹の幹と地面の境界で傾斜になっているところのケーブルがズルズルと動いていた。大量の蛇がのたうち回っているような感じだった。やがてそれが盛り上がると、溢れるようにケーブルとツタが地面から湧き出てくる。大量に飛び出したケーブルは悶えるように蠢いていたが、やがて1カ所に向かって進んでいった。

ケーブルとツタの融合体でゆっくりと何かの形が編み上げられていく。

警戒しているカイネを前に編み上がったそれは、人の形を模していた。男の子――に見えなくもない

しかし「それ」には脚が無かった。巨木の根元から、ニョッと上半身だけが生えている。肌は緑色の金属と植物でヌラヌラと油で光っていた。ご丁寧な事に頭からは細い茎の植物が生えていて、まるで風になびく髪のようになっている。

あ～あ、と背を反らせた「男の子」は、まるで今カイネに気付いたかのように表情を変えた。

「やあ。僕は」

少年の首が飛んだ。カイネが瞬時に叩き斬ったのだ。哀れな頭部は遠くに飛ばされて、ケーブルと鉄屑で織り成された機械のカーペットに着地する。沢山のミミズが逃げ出すように頭部は分解されて地面に潜っていった。首から下も同様にほどけてなくなり、地面の中に消えていく。

機械の森に再び静寂が訪れる。靄がかった不快な空気がさらに濃くなった気が――

「やれやれ。君は乱暴だなあ」

頭上から声がする。巨木を見上げると、今度は地面に対して平行に少年が生えていた。腕組みをし、頭を振りながら呆れたような素振りでゆらゆらと揺れている。

「さて、一応自己紹介をした方がいいのかな？」

カイネ。答えない。

静寂。気まずい空気。

少年もカイネもまったく動かない。

腕を組んで固まっていた少年が頭を振り、口を開く。

「じゃあ自己紹介を。僕はこの森の管理人の ｪ•ｲﾊﾞﾆﾞﾆﾞｪHﾞ」

まったく聞き取れない音だった。

「うん、君達の聴力では聞き取れないと思う。だから好きに呼んでもらっていい。管理人君とか、少年とか。それでいくつか君達では判らない事があると思うんだけど何か知りたい事はあるかな？　1番は「この森について」2番は『僕について』3番は『未来の話』。さあどれを選ぶ!?」

どうだ、と言わんばかりに手を広げて問いかける。

沈黙。一切動かない2人。

どこから来たのか、蛍が1匹カイネと少年の間を飛んで行った。その小さな光が霧の奥に隠れる頃にようやく続きが始まる。

「じゃあ1番から順番に説明させてもらうねまずはこの森についてこの森は見ての通り機械と植物で構成されているんだけれどこれはこの森全体が大きな機械になっていってる過程だからなんだコンピュータって言うんだけど君達には判らないよね簡単に言うと自分で考える機械ってことかなしかも量子力学と魔素研究の成果が融合した人類が作り上げた究極のコンピュータなんだ機械の枝が世界中に張り巡らされて光の情報が」

カイネが真後ろに剣を振る。地上から襲いかかろうとしていた機械が真っ二つに割れた。緑色の油をキラキラとまき散らしながら半分になったロボットが転げ飛ぶ。立方体に近い箱形の体。左右に短い腕。ロボット山に居た機械と同じタイプだった。

「光の情報が世界中を繋いでいて、それで世界がひとつの大きな頭脳みたいになっているんだよ。あっごめんね。不意打ちする気なんか全然無かったんだけど、ちょっと順番が違っちゃって。それでこの森なんだけど、この地区をね、管理している端末なんだ。でも、この地区はもうオシマイだから終了作業が開始されたんだよね。それが今のこの状態」

終了作業？

「うん。えーと……君はKeiné?　カイネって言うんだ。うんうん。僕達コンピュータの前だとこの世界は情報のカタマリだからね。なんでもすぐに判るんだよ。ゲシュタルト計画についても知ってるね。じゃあ戦いながらちょっと聞いてくれるかな」

すっかり箱形ロボットに囲まれてしまっている。見渡す限りの鉄の箱。カイネが口を開く。

「ああ。オマエみたいな子供の眠たいお話を聞いてるよりよっぽど」

頭上から落ちてきた箱形ロボットを蹴り飛ばす。派手な火花を散らして遠くに飛んでいく。

「こっちの方が性に合ってるな」

もう1本の剣を背中から外し、両手をダランと下げて機械達を見下ろす。後ろから少年が声をかける。

「あははははっ。元気だね」

その声が終わる前に右の4体が吹き飛ぶ。後ろに居たロボットに激突した後、派手な火花をまき散らしながら転がる鉄の箱を飛び越えてカイネが後ろの集団へと斬りつける。斬撃で爆発が起きる、一瞬遅れた衝撃波により、炎と煙が巻き上がる。

カイネの姿はロボットの群れに囲まれているため見えなかったが、爆発が次々と巻き起こっていたので遠くから見るとどこを進撃中か丸わかりだった。

蛇行する爆発の蛇の先頭を狙って一斉にロボットが飛びかかる。次から次へと飛びかかるせいでカイネの真上にはロボットの小さな山が出来たようになる。地表に近いところで身動きの取れなくなったカイネは悪態をつきながら手近なロボットの装甲を剥がし燃料パイプらしき場所を一突きにする。かつての戦いでカイネは学んでいた。ここを傷つければ鉄の箱が手っ取り早く爆発するという事を。

うず高く積もったロボットの山が吹き飛ぶ。カイネは鉄板を盾にする事で衝撃波から身を守っていた。爆発で吹き飛ばされるその鉄板を足場にして、次の標的にさらに攻撃を重ねる。

「すごいね！　レプリカントの限界を超えてるよ!」

カイネが眉をしかめる。手近なロボットを右手で両断しながら左足で違うロボットを蹴り飛ばす。ジャンプしたかと思うと器用にピョンピョンとロボット達の頭の上を跳ねながら行った道を戻ってくる。その後ろを膨大な数のミサイルが追尾してきた。カイネは何か叫んでいるようだが、良く聞き取れない。そうこうしているうちにミサイルが着弾し、引き起された爆発にカイネが包まれる。少年が目を細めてカイネの様子を見ようとした時、爆炎の中央からカイネが飛び出して少年に襲いかかった。それが剣であることを少年が認識するよりも前に、カイネは少年を真っ二つに切り裂いたうえで首に相当する部分を蹴りちぎりながら跳躍し、このダニ野郎がどうのという声を残す。そこに追撃のミサイルが雨のように突っ込んで来る。

小さな爆発が幾重にも組み合わさり、大きな熱球をあちこちに生み出していた。ミサイルを抱えていたいくつかのロボットが巻き込まれ、さらに被害を広げる。爆風に押し上げられるような形で大木を垂直に駆け上がったカイネは、適当な途中の枝の上に跳び移る。

魔力を失ってからカイネの剣技と体術は鋭さを増していた。剣自体の破壊力は以前のままだったが、自らの命を危機に晒すような無茶な攻撃が増えていた。そのスリルを楽しむでもなく、力に酔いしれるでもなく、淡々と破壊を行う。

人は無茶をすれば死ぬ。その事実に向かって真っ直ぐに突進していくような戦い方だった。

前髪をなびかせながら、カイネは涼しい顔をして地上を見下ろす。

爆発と炎の照り返しで周囲は紅色に染まっていた。ミサイルの着弾点には大穴が開いており、中では寸断されたケーブルと植物が奇妙な音を立てながら爆ぜている。

森が燃える様子を見ていたカイネが、左手側に目をやる。

視線の先で枝が不自然に蠢き、その先が少年に生え変わった。

「ふふふっ。これはね、君達を『終わらせる』為の装置なんだよ」

少年はさもおかしそうに口に手を当てて言う。

「ゲシュタルト計画は地区ごとに管理されているんだけど、一定の条件を満たすとその地区は計画失敗って扱いになるんだ。そうなると僕らの出番。いろいろ後片付けをしてゲシュタルト達が他の地区の人間に救出されるまで凍結する。そういう段取りなんだよ」

カイネは何も答えず、眼下の惨状を眺めている。熱風にあおられ、カイネの顔がオレンジ色にゆらめいた。

「君達がロボット山と呼んでる機械はその為に用意されていたんだ。レプリカントをすべて破壊する為にね。そしてこの森がこの地区を覆うって寸法だね」

地上ではロボット達がギチギチと呻きながら緑色の泡を吐き出し始めていた。仲間の残骸の処理と、消火活動をしているようだ。それを見ながらカイネがぼそりと言う。

「なら全部壊すまでだ」

フワリと落下するカイネ。その途中、少年を見ながら「オマエは後で殺す」と声をかけた。少年は笑う。

カイネのその身軽な見た目とは裏腹に、着地と同時に行った攻撃は周囲に居たロボットを10m以上吹き飛ばし、ロボットの空白地帯を作った。立ち上がると同時に2本の剣で器用にパイプだらけの地面を切り裂く。出来上がったのはカイネを中心とした半径2mの切り裂き線だった。

「どれから倒すのか考えるのが面倒だ。オマエらの方から来い。この線を越えたら全部クズ鉄にして素材屋に売り払ってやるから楽しみにしてろこの〇★※■野郎共」

SHORT STORY
「失ワレタ世界」

✣

カイネには3つのルールがある。

自分が暴力的である事をカイネは知っていた。だから剣を握る時には自らに3つのルールを課して必ず守るようにしていた。

まず第1のルールは「マモノなら斬る」だ。おばあちゃんを殺したマモノ達を許せるほど、自分はデキた人間じゃない。マモノであれば、何を置いても殺す。

第2のルールは「人に危害を加えるなら斬る」。人間を襲うのであればロボットであれ動物であれ、必ず殺す。確か……昔はそこまでお節介ではなかったのだが。

第3のルールは「気に入らなければ斬る」。最後のルールでどの程度自制できるのか判ったものではないが。

とにかくこの3つのルールに該当したら殺しても良い事にしていた。

ここの奴らは少なくとも2番目と3番目のルールに違反している。殺すには十分過ぎる理由だ。

その規則通り、カイネはラインに入った敵を片っ端からクズ鉄の刻身に変えていった。前後左右はおろか、上下から襲ってくる機械達を、的確に冷静に最小の動作で切り刻む。最初に剣先で地面に描いたラインは既にロボットの残骸で見えなくなっていたがその領域に入って動く事の出来るロボットは1体も居なかった。

カイネの剣の切っ先の動きには一切無駄が無い。

斬った勢いを利用して次の敵を倒し、その剣の戻りでまた次の敵を切り裂きながら肘で敵の突進をいなす。後ろを攻撃する時は背を向けることもなく、気配と勘だけで斬り払う。乱雑に見えながら、それらの攻撃の全てが効果的なダメージを与えている。

円運動を描く剣の動きには一定のリズムがあり、遠くから見ると剣の残像がキレイな球状に見えた。

それでも30分を過ぎた頃には、さすがにカイネの息もあがってくる。攻撃にムラが出始め、ダメージを受ける事も増えてきた。だがロボット達が致命傷を与える事は出来ない。血と油にまみれたカイネの姿が森の中で異様な熱気を放っている。

森の奥から大型のロボットがやってくる。今までのタイプと違う。長い手足。2つの目。ロボット山の最深部に居たあいつに似ている。子供のマモノと連れ立っていた、イヤな奴だった。あの時の不快感が今でも脳裏をよぎる。あのマモノの叫びが頭蓋骨の裏側から離れない。そしてそこには、確か……誰かが一緒に戦っていたような気がする。胸が刺すように痛む。

「ははは。それがアナタの大切な人?」

思春期前特有の、耳障りな少年の声が森に響く。もうどこに居るのか判らなかった。

「じゃあね、そいつを倒せたらイイ事を教えてあげる」

荒い息をつくカイネは言い返す余力が無い。

駆け引きをされるまでもない。敵は殺す。最後にお喋りな子供を殺す。それだけだ。

大型のロボットは以前に戦ったタイプとは違っていた。腕は巨大なハサミになっており、目の位置にはライトが4つある。それは深海のカニを想わせる形だった。やりやすい。人の形から遠ざかれば遠ざかるほど殺す事に躊躇いを感じなくなる。

カニは右腕を大きく振りかざし、突進してくる。あんな馬鹿デカい予備動作で獲物を狙うことなど、ありえない。子供にでも判るブラフだ。

カニは右のハサミを振り下ろし、その攻撃で作った右腕の陰から左腕のハサミを使って魔法弾を発射。カイネはいずれもかわす素振りすら見せず突っ込む。前方の魔法弾を叩き斬ると同時に右腕をハサミごと斬り上げる。残された魔法弾も斬撃の余波で破裂した。ロボットの右腕が関節の部分から綺麗に外れ飛ぶ。

おかしい。手応えが変だ。そう思った時には遅かった。視界の右上。カニの右腕のもぎ取られたつけ根部分に大型の砲口が見えた。既にその魔法陣は展開を終了して臨界状態に達している。大型の魔法発射口だ。2重の罠。気づくと同時に魔法弾が発射された。

耳障りな甲高い発射音と同時に、背弾の爆発がカイネを包む。カニは足下に居るカイネに向かってさらに砲撃を続ける。爆風でその巨体が空中に浮くほどの、猛烈な砲撃だった。周囲のケーブルや鉄骨が宙に舞い上がる。

間髪入れずに、カニは残されたハサミの付いた左腕を振り上げる。爆煙でカイネは見えなかったが、記録されている最後の位置にハサミを叩きつける。

再度カイネの位置を捕捉しようとした次の瞬間、左腕に不測の圧力を受けた。何が起こったか計算する前に「斬られた」ことが確認され、左腕が2本の裂き身になる。右腕の魔法砲で反撃を試みるが、ターゲットを探す間もなく根元から斬り落とされる。残された胴体でカイネを押しつぶそうと巨体をねじった時に、既に斬られていた胴体が綺麗に2つに分かれていった。

地面に倒れ込み、粉煙を上げるカニの巨体。その中央には、カイネが血まみれで立っていた。左腕が肘関節から妙な方向に曲がっていたが、力任せに腕を振り、正常に戻す。獣のようなカイネの呻き声が、炎の燃える音の中で低く響いていく。

「君が生きる為に、失った情報が何かを教えてあげる。最近何かを思い出せなくてツライよね? 何かが足りないような気がしてカナシイよね? それが一体何かを教えてあげるよ! ただしこの子達に勝てたらね!」

カイネはゆっくりと背後を振り向く。

その先に、鉄と植物が人の形に寄り集まっていく。数は5人、いや、5体だ。端正に整えられた容貌。しなやかな体躯に豊かな乳房。左右の五指が握りしめる禍々しい剣。それはカイネそのものだった。

カイネは人影達が一体何なのかをしばらく認識する事が出来なかった。

しかし、自分のコピーだと気づく。カイネは凄絶な笑みを浮かべる。

ちょうど私もそいつらを殺したかったところなんだ!

5人のカイネが高圧の水流を放ち、吹き飛ばされたカイネが大木に激突する。ズルリと落ちる途中で、衝撃波で飛ばされた機械の瓦礫が右腕を直撃。叫びとも悲鳴ともつかない音がカイネの口からゴボゴボとあふれ出る。満身創痍だ。カイネはそう思った。

少年の声が遠くで鳴っている。

「その5人はキミのレプリカントを構成している情報を改造して生み出した機械人形だよ。キミよりもさらに高機能化してみたんだけど、どうかな」

どうかなもこうかなもクソも☆★□もあるか。

「ここで2つめの話。僕はこの森の管理人で、全ての魔素とその効果をコントロールしているプログラムなんだ。プログラムっていうのは……なんていえばいいんだろう……そうだ。キミの知っている『白の書』みたいなものだと思ってくれればいいよ。僕は君たちが考えるあらゆる事が出来る。ゲシュタルトもレプリカントも生も死も全て僕らの掌の上っていう事」

カイネがゆっくりと立ち上がる。

少年は少し寂しそうな顔をする。

「僕は、どうしてこんなカミサマみたいな力を持っているのかな。ずっと考えていたんだよ。でも答えは出ないんだ。誰も教えてくれないんだ」

5人の機械人形が飛びかかってくる。この疲労しきった状態で、しかも5人の自分を相手にする? 勝ち目があるとは到底、思えない。だが、右手が条件反射で動こうとした。まだ、戦える。

右手に持っている剣を先頭の人形に向けて投げつける。相手の胸部に命中すると同時に、跳躍し、刺さっている剣をカイネの跳び蹴りが押し込む。そのまま剣を踏み台に前方へ回転しながら突進。手近なもう1体の脚を真横になぎ払った……が、振り切る事が出来ない。脚を斬られた人形は腹から緑色のオイルを噴き出しながらブルブルと震えているだけだったが、その後ろからカイネの切っ先を2体の人形が4本の剣で押さえ込んでいた。

無理矢理押そうとするカイネの左頬に強烈な衝撃が伝わる。残っていた人形に蹴り飛ばされたのだ。

二度三度と人形の間を跳ね飛ばされたあげく、地面を転がってようやく動きを止める。立ち上がる事が出来ない。口の中に溜まっている胃液と血の混じったモノが咳と共に派手にまき散らされる。緑の油に赤い血が混ざり、地面に奇妙な模様を描いていた。

いつのまにか、少年がカイネの横に立って見下ろしている。

「3つめ。未来のお話。」

穏やかな声で言う。

「だから、この世界をね、終わらせる事にしたんだ。人間も機械ももう要らない。考えても判らない世界なんて要らない。この世界は失敗だった。僕ももう存在する意味なんか無い」

3体の人形がカイネに近寄る。口が異様に大きく開かれ、恐ろしい大音量で不協和音が鳴り始める。カイネは無理矢理身体をひきずりながら立ち上がる。それでもヤツをこのままにしておく訳にはいかない。一発殴らわせないと気が済まない。

左手の剣で3人に斬りかかろうとする。人形達が踊るような動きで高圧水流を射出しているのが見える。間に合わない。何本もの水の槍がカイネに襲いかかる。左腕が水流に吹き飛ばされてその衝撃がカイネに――

「ちょっ!」

気の抜けた声が耳に入った。

「カイネさん! 大丈夫ですか!」

聞き覚えがあるその声。

「エミー……ル?」

ダメージでボヤける視界で懸命に焦点を合わせる。ぎょっとした。不自然に大きな、丸い頭が浮かんでいる。穴にしか見えないが、あれは眼か? このエミールは何だ……。ああ、エミール。エミールだ。いや、カイネの知っている「エミール」ではない。エミールはもっと……普通の形だった。腕が4本もあったなんて聞いてない。

エミールは4本の腕で4枚の魔法陣を展開。3体の機械人形達を魔法の鞭で押さえつけていた。

瞠目したままのカイネに気づくエミール。

「ああ、これですか? 実は身体を作り直す途中で上手くいかなくて、腕が増えちゃったんですよね～。でも少ないよりは多い方がいいかと思って。カイネさんこそ何してるんですか?」

カイネ、呆然とした表情のまま答える。

――戦ってる。

「ですよね! 僕も加勢します!」

やあああっという声と共に押さえつけていた3体が潰されていく。ギチギチと見えない力で油と部品を噴き出しながら潰されていった。

あまりにも唐突な出来事でこのテルテル坊主が何か認識するのに脳が手間取る。意志の力でその反応を

SECRET

なじ伏せ、エミールの事を想い出す。
何があった？　何処にいた？　何故ここに居る？　聞きたい事が山ほどあった。
だが、これだけは確かな、疑いようのない事実がある
彼は仲間だ。一緒に戦った仲間だ。それ以上に大切な事などあるものか
何かがエミールの頭上へと落ちてきた。無残に切り分かたれた人形の上半身だった
「わああああっ」
エミールは叫び、身を丸めた。ドン！　というひどい音がして……何も衝撃はなかった
地面を見るとさらに左右に半分になった人形が転がっていた。人形の残骸はほどけるようにその形を失い、地表の機械に吸収されていく。その向こうからは新しいカイネ人形が生まれつつある。
剣についた油を振り払いながら、カイネが立ち上がる。
刃には刃こぼれが現れ始めていた。
「カイネさん！　こいつらを相手にしていてもキリが無いですよ！」
「ならどうする？」
「あのいちばん大きな木の中心からものすごい魔力を感じます！　あそこがこいつらのエネルギーの源流だと思います！」
壊れた人形を捨て、エミールが指し示す
大木の根元にはウロのような傷のような、大きめのくぼみが出来ている。
「あそこをクソみたいにブッ潰しましょう！」
カイネは苦笑する。クソをぶっ潰したら汚いな……でもまあそうだ。ブッ潰すしかない。私にはそれしか出来ない。
大木への道が次々と盛り上がって歯状になっていく。その歯はみるみるうちに、カイネを模した蛹のようになっていった。白く艶めかしい薄皮の下で、機械人形が蠢いているのが見えた。
あの大木を壊す。カイネは駆け出す。
手近にいる人形を手当たり次第に斬り散らしながら前へと進む。高圧水流の鞭はエミールが防御してくれている。
「大丈夫ですか!?　僕が防——」
10体以上の機械人形が、それぞれ槍のような鋭い爪でエミールの頭上から降り注いだ。あああああというエミールの声が聞こえなくなる前にカイネが剣で地面もろとも10体の人形をエミールごと叩き飛ばす。吹き飛ぶ途中の空中で器用に反転するエミール。
「もうっ！　カイネさんは本当に乱暴なんだから！」
「だが、近づいたぞ」
エミールが顔を上げると、あと少しで大木の根元の位置まで来ていた
少年の声が上から鳴り響く。
「はははははっ！　すごい！　すごいよ！　レプリカントがどこまでやれるのか見せて！　見せて！」
大木の幹からニョロリと生えて出た少年は嬉しそうに言う
カイネが木の根元に飛びかかる。あまりにも巨大なのでどうやって攻撃したら良いのか判らなかったが、とりあえず窪んでいる部分の中央を斬りつけてみた。しかしまったく傷つける事が出来ない。他の部分に比べてとてつもなく硬い素材だった。
「下がってください！」
という声がしたのは、その場所がいきなり爆発してカイネが吹き飛んだ後だった。
「危ないだろ！　バカッ！」
「あはははっ。カイネさんは死んでも死なないですよ！」
エミールが次々と爆発を起こす。大木の根元がえぐ

れていく。周囲から襲いかかる機械人形はカイネが斬り落とした。
「カイネさんっ！」
エミールが叫ぶ。カイネが大木の根元を見ると、中央部付近に大きな魔法障壁が浮かび上がっていた。
「これ、僕の魔法じゃ壊れないみたいです！　……僕はこっちのカイネさん達を壊します！　だから、そっちはカイネさん！」
エミールが喋っている間にカイネは魔法障壁に剣を叩きつける。凄まじい閃光が溢れる。魔法の詠唱をする時に現れる不思議な文字が空中に散らばっていく
「そうだよ！　そこが僕たちの基幹フレームだ！　すごいよね。世界の情報が光になって集まってるんだ。魔素と情報が1つになって、大きな川みたいになってるね！」
まるで他人事のように少年が笑いながら叫ぶ。カイネは引き続き剣を叩きつける。エミールが人形達を吹き飛ばしながらカイネの背後に寄り添う
「カイネさんっ！」
周囲の地面の形状が歪んできていた。よく見ると巨木の形も変化してきている。今まで丁寧に編み込まれていたケーブルが解体されていく。ほどけていったケーブルと植物達が意思を持ったかのように踊り始める
木々、地面、人形達の輪郭がぼやけ、溶け合い、境界線が曖昧になっていく。森が溶け、渦になっていくかのようだった。
「今君達が見ているモノはこの世界の本来の姿だよ！　機械と人と植物が魔法の力によって新しい形に結合していくんだ！　すごい！　すごいよ！　レプリカントがここまでのレイヤーにたどり着くなんて、すごい！」
カイネは機械の中心部とおぼしき付近へと到達しつつあった
そこは魔力の源泉である「魔素」で満ちていた。エミールは次々と落下してくる巨大なケーブル群から必死でカイネを守っている。
巨木と地面が融合したようなケーブル群は巨大なすり鉢のような形に変形していった。
やがてすり鉢の外周部が奇妙な変形を始める。薄く、やわらかい曲線。
森全体が大きな幾何模様へと変化していくようだった。
カイネの周囲には膨大な魔力が集積し、空中には言語と鉄と植物の奔流が洪水のように溢れ出している。
これは……魔法と現実の境界が……無くなっていってる？
……と呟いた次の瞬間、巨大なのたうち回るケーブルに少年が押しつぶされる
エミールはケーブルの波を必死に撃ち落とし[illegible]

ない。
カイネは白い光に包まれながらも、ひたすらに剣を振るい続けていた。ここを壊す。そして……、そして……？

音が無くなっていく。
現実と空想の境界のような場所になっていく。
[illegible]

その中に腕を伸ばす。指先に何かを感じる。
はっきりとは判らなかったが、何かあたたかい存在に触れているような
それが人である事は判るが、ボンヤリとして掴む事が出来ない
指の間から逃げていく存在を追い、カイネはさらなる[illegible]

声がした

……イネ……だめ……だ

カイネの腕を誰かが払う。

……戻っ……いけない……

何か懐かしいモノ。それが形作られてゆく。
カイネはおそるおそる手を伸ばす。

ツ イ ・

たどり着けない。その存在が再び消えかけていく。
うるさい！　うるさい！　うるさい！
私は私の生き方を自分で決めるんだ！
誰の指図も受けない！　私は刃になるって決めたんだ！　お前の……お前の刃になるって決めたんだ！

怖かった。再び失う事の恐怖にカイネは泣いていた。
怒っていた。取り戻せない自分の不甲斐なさに叫んでいた
絶対に絶対に絶対に取り戻してみせる！　何を引き替えにしても取り戻してみせる！
その時、ふいにカイネの背中がそっと押された。ほんの少しだけ、優しく押された。
カイネはその力を使って前に進みながら叫び続ける。
ふざけんな！　勝手に消えて勝手に消えてどういうつもりなんだ！　自分が生きてる意味は自分で決めるこの命も私が勝手に使う、だから

とっとと戻
この腐れ※

・
・
・

光が収まっていく。

空が見えている。広く、青い空。
「神話の森」は、影も形も無くなっていた。
森を構成していた機械と植物は螺旋上に編み上げられ、ゆるやかなカーブを描いた薄い平面になっている。その平面が何枚も放射状に集まる事で、1つの大きな地面を形成していた。
地面の外縁からは油がしたたっていたが、その量が多すぎて、滝のように流れ落ちている。
かつて森だった場所の中心部は滑らかにくぼんでおり、そこから、若草色の塔がそびえていた。
遠くから見ると、それはまるで巨大な花だった。花びらの中央で、雌しべがまっすぐに空に向かっているように見える。巨大な一輪の花。その形は「月の涙」と呼ばれる花に、よく似ている。

巨大な花の中心。雌しべの塔の頂上には、カイネが居た。
両腕の中に、特別な存在を抱き締めて。
見慣れた……だけれど懐かしい顔が穏やかな吐息で眠っている。ふわふわと浮いているエミールがカイネに近づく。
カイネは顔を上げる。あの時、光の中で背中を押されたあの時に、確かに声が聞こえた。

こやつを頼んだぞ、下着女――

再び、我らは出会う。

あの時よりも
少しだけ形の変わったエミールと、
少しだけ大人になったカイネと、
そして、少しだけ子供に戻った……彼が。

そう……その名前は……。

NieR

The CompleteGuide Grimoire NieR

-Project Gestalt & Replicant System-

Once there were trees full of birds,
Meadowlands vibrant with flowers,
Carefree the songs our children once sang
Gilding our minutes and hours
Clouds came and covered the sun,
The breath of a baleful unease
Turning to ashes flowers in their fields,
Silenced the birds in their trees.

Hidden so deep in veils of deceit,
Imprisoned in twisting spells -
Are we the plaything of fiends, or merely the dreams
That we're telling ourselves, telling ourselves?

Strive till the phantoms are broken,
Fight till the battle is done;
The squadrons of night can`t conquer the day,
Nor shadows extinguish the sun

Stories of danger, fearless attack,
Spectres of plague and pain,
All of these ghosts of our own delusions come back,
And we'll be haunted again, haunted again.

For tho the storms are over and past,
Tho the thunder's rage is quieted at last
Well this nightmare's laid me down in the rags here to mourn,
here to mourn.
The night has left us crippled with grief
As we strive to keep alive our belief,
But a loss so great, it clouds all our hopes for the dawn

Hidden so deep in veils of deceit,
Imprisoned in twisting spells -
Are we the plaything of fiends, or merely the [illegible]
[illegible]

Stories of danger, fearless attack,
Spectres of plague and pain
[illegible]
[illegible]

Something very special.
Quelque chose d'unique.
Etwas ganz Besonderes.

電撃の攻略本専用ホームページ

http://kouryaku.dengeki.com/

独走スクープとRPG情報満載の
No.1 PS専門誌

電撃PlayStation

隔週金曜日発売

電撃の新型ゲーム雑誌

電撃ゲームス

http://dengeki.tol-blog.com/

電撃世代に贈る
ゲーム&コミックマガジン

電撃マ王

DENGEKI-MAOH

365日24時間、いつでも遊べる
電撃のゲームサイト

DENGEKI
Online.COM

http://dol.dengeki.com/

Cover Design:小林博明 (K Plus artworks)

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

©2010 SQUARE ENIX Co.,Ltd. All Rights Reserved. Developed by cavia Inc.

ISBN978-4-04-868671-6
C0076 ¥1900E

9784048686716

ASCII MEDIA WORKS

発行● アスキー・メディアワークス

定価: 本体 1,900円

※消費税が別に加算されます

1920076019005

WE'LL ALWAYS BE TOGETHER.

L'ETINCELLE DE TA LUMIERE LUIRA A JAMAIS EN MOI.

WIR WERDEN IMMER ZUSAMMEN SEIN.

電撃の攻略本専用ホームページ
http://kouryaku.dengeki.com/

独走スクープとRPG情報満載の
No.1 PS専門誌

電撃PlayStation

隔週金曜日発売

電撃の新型ゲーム雑誌

電撃ゲームス

http://dengeki.tol-blog.com/

電撃の攻略本最新ラインナップ

剣闘士 グラディエータービギンズ ザ・コンプリートガイド
PSP 好評発売中　定価:1,995円

絶対ヒーロー改造計画 ザ・コンプリートガイド
PSP 好評発売中　定価:1,995円

東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚 ザ・マスターガイド
PSP 好評発売中　定価:1,785円

スーパーマリオギャラクシー2 ザ・コンプリートガイド
Wii 6月下旬発売予定　価格未定

※定価は税込(5%)です。

©2010 SQUARE ENIX Co.,Ltd. All Rights Reserved. Developed by cavia Inc.

ISBN978-4-04-868671-6
C0076 ¥1900E

9784048686716

ASCII MEDIA WORKS
発行● アスキー・メディアワークス
定価: 本体 1,900円
※消費税が別に加算されます

1920076019005

WE'LL ALWAYS BE TOGETHER.
L'ETINCELLE DE TA LUMIERE LUIRA A JAMAIS EN MOI.
WIR WERDEN IMMER ZUSAMMEN SEIN.

ゲシュタルト計画 VS レプリカントシステム
『NieR PROJECT』の記憶と贖罪。

CHARACTER GUIDE キャラクターガイド
◆美麗を究めるイメージイラストを多数収録!
◆パーソナルデータやキーワードなど詳細に解説!

STORY GUIDE ストーリーガイド
◆ニーアの物語のすべてを多面的に解読!
◆カイネの視点、タイトル別の違いも一日瞭然!

PLAYBACK NieR プレイバックニーア
◆多彩な世界の隅々まであますことなく解析!
◆武器&ワードクエストをコンプリートできる攻略データを掲載!

CONCEPTWORKS & EXTRA コンセプトワーク
◆各種設定イラスト、初期企画案などを初公開!
◆横尾太郎、名取佐和子、映島巡の3氏が鼎談!『ニーアプロジェクト』の表と裏を語り尽くす!!

The SECRET ショートストーリー
◆ニーアたちの過去、現在、そして未来の姿!
◆「もうひとつのエンディング」が描かれる!!

Grimoire Gedächtnis
妖艶なイラスト、精緻なCGイメージを大判で掲載!
光と闇の世界観を映し出す!!

Grimoire Expiation
あらゆるデータと攻略情報を凝縮!
ショートストーリーをはじめ、本書で明らかになる設定情報が満載!!

電撃の攻略本専用ホームページ
http://kouryaku.dengeki.com/

独走スクープとRPG情報満載の
No.1 PS専門誌
電撃PlayStation
隔週金曜日発売

電撃の新型ゲーム雑誌
電撃ゲームス
http://dengeki.tol-blog.com/

電撃世代に贈る
ゲーム&コミックマガジン
電撃マ王

365日24時間、いつでも遊べる
電撃のゲームサイト
DENGEKI
Online.COM
http://dol.dengeki.com/

Cover Design:小林博明 (K Plus artworks)

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

©2010 SQUARE ENIX Co.,Ltd. All Rights Reserved. Developed by cavia Inc.

ISBN978-4-04-868671-6
C0076 ¥1900E

ASCII MEDIA WORKS
発行● アスキー・メディアワークス
定価: 本体 1,900円
※消費税が別に加算されます

We'll always be together.
L'etincelle de ta lumiere luira a jamais en moi.
Wir werden immer zusammen sein.

電撃ゲームス
ニーア ゲシュタルト&レプリカント ザ・コンプリートガイド
+設定資料集
GRIMOIRE NieR
-Project Gestalt & Replicant System-
アスキー・メディアワークス

電撃ゲームス

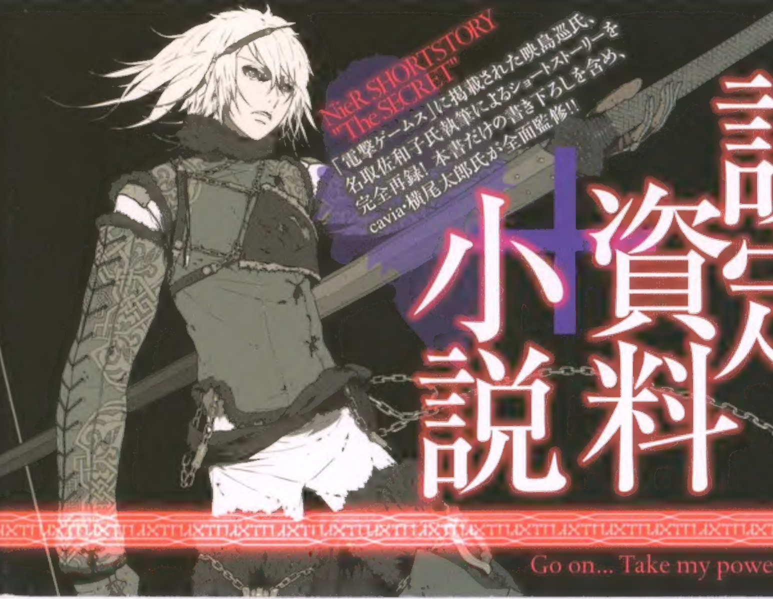
ニーア ゲシュタルト&レプリカント ザ・コンプリートガイド+設定資料集
GRIMOIRE NieR
-Project Gestalt & Replicant System-

©2010 SQUARE ENIX Co.,Ltd. All Rights Reserved. Developed by cavia Inc.

ニーア ザ・コンプリートガイド+設定資料集
GRIMOIRE NieR

ニーア ゲシュタルト & ニーア レプリカント

完全攻略 + 設定資料 + 小説



NieR SHORTSTORY "The SECRET"

「電撃ゲームス」に掲載された映島巡氏、名取佐和子氏執筆によるショートストーリーを完全再録! 本書だけの書き下ろしを含め、cavia・横尾太郎氏が全面監修!!

Go on... Take my power.../Take it and save your... ... All I ask...is your soul...

アスキー・メディアワークス

Grimoire Expiation

あらゆるデータと攻略情報を凝縮! ショートストーリーをはじめ、本書で明らかになる設定情報が満載!!

ゲシュタルト計画 VS レプリカントシステム 『NieR PROJECT』の記憶と贖罪。

CHARACTER GUIDE キャラクターガイド
◆美麗を究めるイメージイラストを多数収録!
◆パーソナルデータやキーワードなど詳細に解説!

STORY GUIDE ストーリーガイド
◆ニーアの物語のすべてを多面的に解読!
◆カイネの視点、タイトル別の違いも一目瞭然!

PLAYBACK NieR プレイバック・ニーア
◆多彩な世界の隅々まであますことなく解析!
◆武器&ワードクエストをコンプリートできる攻略データを掲載!

CONCEPTWORKS & EXTRA コンセプトワーク
◆各種設定イラスト、初期企画案などを初公開!
◆横尾太郎、名取佐和子、映島巡の3氏が鼎談!『ニーアプロジェクト』の表と裏を語り尽くす!!

The SECRET ショートストーリー
◆ニーアたちの過去、現在、そして未来の姿!
◆「もうひとつのエンディング」が描かれる!!

Grimoire Gedächtnis

妖艶なイラスト、精緻なCGイメージを大判で掲載! 光と闇の世界観を映し出す!!

電撃の攻略本最新ラインナップ

剣闘士 グラディエータービギンズ ザ・コンプリートガイド
PSP 好評発売中 定価:1,995円

絶対ヒーロー改造計画 ザ・コンプリートガイド
PSP 好評発売中 定価:1,995円

東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚 ザ・マスターガイド
PSP 好評発売中 定価:1,785円

スーパーマリオギャラクシー2 ザ・コンプリートガイド
Wii 6月下旬発売予定 価格未定

※定価は税込(5%)です。